マリオゴルフ 読者参加企画 ニンドリカップ開催!!

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

2003 vol.99 10/21

期間限定 お試し価格 390 YEN

毎月6日と21日発売!

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年10月21日発行（毎月2回6日·21日発行）
第8巻第19号（通巻99号）

©2003 Nintendo / CAMELOT ©2003 Nintendo ©2001,2003 Nintendo

宿敵シャドウナイトが倒せる徹底攻略
新約 聖剣伝説

◆任天堂新作ラッシュ
ピクミン2
マリオカート ダブルダッシュ!!
あつまれ!! メイド イン ワリオ
マリオ&ルイージ RPG
ポケモンコロシアム

牧場物語ワンダフルライフ
仕事、結婚、育児の悩み解消!

激レア要素たっぷり裏ルート攻略
テイルズ オブ シンフォニア

2大別冊付録
① 天才ビットくんグラモンバトル 徹底ガイド
② ハドソン秋の陣! ソフトコレクション

Nintendo®
親子で熱くなる
ゴルフゲーム、登場。

1 2ボタンの簡単操作
ゲームビギナーも安心。ボタンを2回押すだけのカンタン操作でプレイできる！
2 理想のショットが自由自在
豪快な弾道や強烈なバックスピンなどプロのようなショットの快感が味わえる！
3 こだわりのゴルフ感
ゴルフファンも納得の臨場感溢れる本格コースが満載！
4 マリオらしさもタップリ
マリオらしい仕掛けや世界観でのアドベンチャーゴルフを満喫できる！
5 ダブルス対戦が楽しい
初心者から上級者まで一緒にコンビを組んで対戦プレイを楽しもう！
バーディ
NINTENDO GAMECUBE
本格コース設計でお父さんも納得。親子で楽しめる。
マリオゴルフ
FAMILY TOUR
ファミリーツアー
now on sale
メーカー希望小売価格
¥6,800(税別)
©2003 Nintendo/CAMELOT
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。

『マリオゴルフ』攻略本 10月10日ごろ発売に向け制作中

マリオゴルフ FAMILY TOUR ファミリーツアー
任天堂ゲーム攻略本
NintendoDREAM

B5版80ページ 10月10日ごろ発売 950円

人気の『マリオゴルフ』シリーズの最新作となる『マリオゴルフ ファミリーツアー』の攻略本だが、10月10日の発売日に向け編集部では猛スピードで作業中。中身の構成部分も決まり、全コースに対応した安心の攻略本となりそうだ。

各キャラの特徴とショットの基本がわかる

ゴルフの基本はやっぱりショット。スコア向上のためには、正確な飛距離と方向をねらって打てることが基本となる。この本では、まずボタン2回押しで打てる「かんたんショット」と、ボタン3回押しの「テクニカルショット」の打ち方を説明し、雨、風、ライの影響などによるさまざまなシチュエーションによってのショットの変化も解説。また個性的なショットを打つキャラクタに関しては、おすすめコースの紹介や入手条件だけでなく、ノーマルキャラクタとスターキャラクタの、クラブ別のよる飛距離の違いも細かく紹介している。

←各キャラクタごとに、クラブごとの飛距離を完全調査

すべてのコースをマップ付きで攻略

攻略のメインとなるコース攻略は、全ホール完全対応で、コースごとの特徴や隠しキャラクタの入手法だけでなく、効率的な攻略チャートを掲載。各ホールでは独自に書き起こしたマップを掲載し、ホールごとにポイントとなるショット位置を示し、その地点からどの方向へ、どのくらいの距離を飛ばすべきかをアドバイスしていく。またグリーンに関してもマップ上に矢印を入れ傾斜と転がり具合を示している。

↑景色のきれいな「ピーチキャッスル」でナイスショットをねらうルイージ

↑クッパキャッスルのコースも完全攻略。難解なコースもポイントを抑えれば安心

ショートコースとミニゲームも完全攻略

ゲーム中に登場するすべてのミニゲームについても紹介。ショートコースだけの「ドンキージャングル」や、トーナメントコースを元にした「コインショット」「リングショット」は、コース図を用いながら解説し、ホールごとのコインの総数や特殊なコインの位置、リングの攻略ラインはすべて図解で説明している。基本的なショットを覚え、コース内のポイントを確実におさえることで、ミニゲームやコイン、リングショットでのスコアが飛躍的に上がるはずだ。

←通常のトーナメント以外にも、さまざまなミニゲームやモードが用意されている

←「リングショット」では、ホール上に浮かぶリングを通すように打っていく

コラム ドリテク応募殺到の「スーパーショット」

ニンドリ編集部には、イラストハガキやアンケートハガキなど、読者からのお便りが毎日たくさん届く。読者からの生の声が直接書かれているので、今後の記事作成の参考にしたり、時には励まされたり悲しんだりとそれぞれの担当者は一喜一憂しているわけだが、「ドリテク青果場」担当のハシモもそんな中の1人である。

ハシモ「最近『マリオゴルフ ファミリーツアー』のドリテクが結構くるんだよ。通常よりも強力なスーパートップスピンと、スーパーバックスピンが使える…ってやつなんだけど、これって簡単に出せるのカズヤ?」

カズヤ「…。それれって結構来てるんですか? それ説明書には載ってないけど、前号でボクが作ったカコミ記事でバッチリ紹介してるんスけどねぇ。みんな読んでないのかなぁ」

実はこの「スーパー〜スピン」は、ボタン3回押しで打てる「テクニカルショット」の基本的なショット。あまりにもこれに関する投稿が多いので、「自分の記事が読まれていないんじゃないかノイローゼ」にかかってしまったカズヤ。偶然だと思うけど…。

ドリテクではありません…

↑テクニカルショットを打つときに、ABボタンの組み合わせで発生する

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。
©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003

2003
10/21
Nintendo DREAM ニンテンドードリーム vol.99
Cover Design 大條 千鶴子

発　行　(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)
編集・広告　(株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2003 禁無断転載

CONTENTS

特集

牧場生活応援 15ページ 総力特集！ 57 ●和田康宏プロデューサーのインタビューもあるよ 牧場物語 ワンダフルライフ

マリオ&ルイージRPGの最新情報も 4 ●『ポケモンコロシアム』など、任天堂 秋冬の新作特集 ピクミン2 マリオカート ダブルダッシュ!!　あつまれ!! メイド イン ワリオ ほか

キャラ強化のためのデータも 96 宿敵シャドウナイトが待つグランス城までを攻略 新約 聖剣伝説

新作ソフト・攻略&情報ページ

シルヴァラント編 終盤までを攻略 16 テイルズ オブ シンフォニア
今度の舞台は5年前！ 32 逆転裁判3
この年末からソフトラッシュ 44 EA特集 ソフト界の巨人が動き出す
スライムが主役 28 スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団
ニンドリカップ開催！ 106 マリオゴルフ ファミリーツアー
トランセル種市の 92 ポケモンコロシアムへの道
自由に動き回れ！ 34 ワンピース グランドバトル！3
小島監督作品 36 メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス

2大別冊 特別付録
天才ビットくん グラモンバトル 徹底グラモンガイド
ハドソン秋の陣! ソフトコレクション

連載企画

84 ●任天堂の質問箱
120 ●ニュースのページ・ニンドリスクランブル
114 ●ドリームキングダム
112 ●ドリテク鮮果場
90 ●どうぶつの森e+ 村じまんフェスタ
56 ●ニンドリランキング
124 ●ランキング研究所
126 ●NEXT 2 WEEKS
127 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
83 ●読者プレゼント
49 ●ニンドリ学園 COLORS
73 ●ゲームソフトファンクラブ
88 ●すすめ！ 天任家族　by はやのん
78 ●マッスルの闇鍋
53 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
123 ●みすずリンクのNewsDREAM
54 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊
55 ●お宝ゲーム 古tion
80 ●Vol.96 当選者発表／マッスルアンケート

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

©2001, 2003 Nintendo　©2003 Nintendo

GAME INDEX

GC ニンテンドーゲームキューブ

あ あつまれ!! メイド イン ワリオ 12
か カービィのエアライド 113
ガチャフォース 37
さ 式神の城 II 42
実況パワフルプロ野球10 113
007 エブリシング オア ナッシング 47
ソニックヒーローズ 37
た 大乱闘スマッシュブラザーズDX 113
テイルズ オブ シンフォニア 16・126
デュエル・マスターズ 40
天才ビットくん グラモンバトル 126・別冊付録
天外魔境 II MANJI MARU 126・別冊付録
どうぶつの森e+ 90
ドリームミックスTV ワールドファイターズ 別冊付録
は ハドソンセレクション Vol.1 キュービック ロードランナー 別冊付録
ハドソンセレクション Vol.2 スターソルジャー 別冊付録
ハドソンセレクション Vol.3 PC原人 別冊付録
ハドソンセレクション Vol.4 高橋名人の冒険島 別冊付録
ハリー・ポッター クィディッチ ワールドカップ 45
ハリー・ポッターと賢者の石 45
ピクミン2 4
ポケモンコロシアム 14
牧場物語 ワンダフルライフ 57
ま マリオカート ダブルダッシュ!! 10
マリオゴルフ ファミリーツアー 106
ミッキー&ミニー トリック&チェイス 41
メダル オブ オナー ライジング サン 46
メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス 36
メダロットBRAVE 38
桃太郎電鉄12 西日本編もありまっせー! 別冊付録
ら ロード オブ・ザ リング 王の帰還 47
わ ワンピース グランドバトル! 3 34

GBA ゲームボーイアドバンス

あ あしたのジョー まっ赤に燃え上がれ! 43
か ガチャあぶ 別冊付録
逆転裁判3 32
銀色のガッシュベル!! うなれ! 友情の電撃 40
ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪! 妖怪列島 43
ゴジラ怪獣大乱闘アドバンス 42
さ スーパーロボット大戦D 112
真・女神転生II 126
新約 聖剣伝説 96
スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団 28
絶対絶命 でんぢゃらすじーさん〜史上最強の土下座〜 42・126
は バトル×バトル〜巨大魚伝説〜 126
007 エブリシング オア ナッシング 47
ハリー・ポッター クィディッチ ワールドカップ 45
パワプロクンポケット6 43
冒険遊記プラスターワールド 伝説のプラストゲートEX 41
ポケットモンスター ルビー・サファイア 92
ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン 15
ボボボーボ・ボーボボ マジで!!? 真拳勝負 別冊付録
ボンバーマンジェッターズ ゲームコレクション 別冊付録
ま マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ 43
魔探偵ロキRAGNAROK〜幻想のラビリンス〜 126
マリオ&ルイージRPG 13
ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3 41
みんなのソフトシリーズ 上海 40
みんなのソフトシリーズ ZOOO 40
ら ロード オブ・ザ リング 王の帰還 47
ロックマン エグゼ 4 トーナメント レッドサン/ブルームーン 39

↑宇宙規模の運送会社「ホコタテ運送」の宇宙船パイロット。前作では、事故に遭い不時着した未知の惑星から、不思議な生き物ピクミンの力を借りて脱出

祝 未知の惑星からの脱出成功!!

主人公オリマー

任天堂秋冬コレクション 1

奇跡の生還も束の間、ピクミン2

↑修理した愛機ドルフィン号に乗り、故郷ホコタテ星に帰ることができたオリマー。日記にたびたび出てきた、家族と涙の対面か・・・!?

↓→ホコタテ運送の発着地に降り立つドルフィン号。オリマーの生還を喜ぶ社長だが、じつはオリマーがいない間にとんでもない事件が発生し、会社がピンチに。事故の次は失業!?

故郷ホコタテ星に無事帰還。しかし・・・

OH MY GOD!!

再びあの惑星へ…

集団で行動する不思議な生き物ピクミンたちと、未知の惑星を探索した前作。今回のお話は、その続きからスタート。まずはそのオープニンをグルっと見てね!

GC	
タイトル	ピクミン2
発売元	任天堂
発売日	2003年
価格	未定
ジャンル	AIアクション
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	ブロック数未定

新米社員
ルーイ

ホコタテ運送、あわや倒産!?

オリマーがく然

主人公オリマーが故郷ホコタテ星に帰ってみると、オリマーの勤めていた会社が、新米社員ルーイのミスによって倒産寸前のピンチに。せっかく修理した愛機ドルフィン号も没収されてしまう。ところが、オリマーの持ち帰った謎の物体が、かなりの値打ち物だということが判明。これさえあれば、会社を立て直すことができる! と考えた社長は、オリマーとルーイを再び惑星へ送り出し、お宝の回収を命じたのだった…。

ところが

社長命令に

ホコタテ運送
社長

子供のみやげのこの王冠が

↑→オリマーが子供のみやげにと惑星から持ち帰った謎の物体に、とんでもない値打ちがあることが判明。突然目の色を変えた社長が言い出したセリフは…!?

スゴイお宝だって!?

©2001,2003 Nintendo

ハミダシニンドリ お宝の中には、オリマーたちの宇宙服をレベルアップさせる効果があるお宝もある。今回の画面写真にはないけれど、ダッシュやライト、強化服などの種類があるとのこと。

ゲームの目的は惑星脱出から**お宝探し**に

というわけで今回はこの2人で惑星探索

再びピクミンたちの惑星にやってきたオリマーとルーイの目的は、会社建て直しのためのお宝探しだ。今回はオリマーとルーイ2人のキャラを交互に操れるというところがポイント。オリマーが原生生物と戦っている間にルーイがお宝を運ぶ…というように、新たな手際良さが求められるのだ。

↑前作では壊れて散らばった宇宙船のパーツを集めるのが目的だったけど、今回は惑星に眠るお宝を集めるのが目的。お宝と言っても、ドーナツやら玩具やらいろいろあるのだ

それでもやっぱり頼りはピクミン！

しかも

日数制限なし･･･!!

協力か対戦か!? 分割画面の2Pモードも搭載

『2』の大きな特徴のひとつが、上で紹介した本編以外に、画面上下2分割による2人同時プレイが楽しめるモードが2種類用意されていること。それぞれ協力して記録に挑むチャレンジモードと、敵味方に分かれて対戦するバトルモードという、2つの違う性質のゲームが楽しめるのだ。

チャレンジモード　制限時間内に最深部を目指す

チャレンジモードは、地下世界を舞台にしたスコアアタック。制限時間があり、最深部にたどりついて脱出するまでにどれだけ無駄なくお宝を集めて達成できるかを競う。2人の場合はそれぞれが独立し、限られた数のピクミンを指揮して、地下世界を探索する。ちなみに1人でもプレイ可能だ。

いかに効率よく進めるか？

←一人が次の階へのカギを運んでいる間に、一人がお宝を探すという連携もできるのだ

バトルモード　相手陣地からビー玉をうばえ

それぞれの陣地に置かれたビー玉を、ピクミンを指揮して奪い合うゲーム。相手のビー玉を自軍陣地まで運ぶか、相手ピクミンを全滅させると勝利。

←↑オリマー陣営とルーイ陣営のピクミン同士が直接対決。激しい戦いでお互いに大きなダメージを受けてしまう！

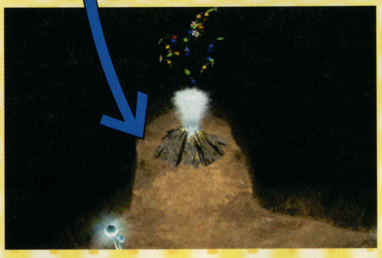
→お宝に気を取られたルーイのスキをついて、オリマー陣営がビー玉を奪う！　力だけではない駆け引きも重要

攻めるか、守るか!?

日数制限の中で、いかに段取りよく進めるかが前作のポイント。今回のシステム変更の狙いは、自分のペースでピクミンの世界を堪能してもらいたいためとのことだ。

より多くのお宝が眠る地下世界を発見

飛び出したその先はなんと地下世界



地上世界のあちこちにある怪しい穴に入ると、地下世界へ入ることができる。地下世界では、その奥深くに進むほど地上では見られないより多くのお宝が眠っているのだ。地下世界は穴ごとにランダムに自動生成されるので、入るたびに違ったものになる。だから、同じ穴でも同じ攻略法が通用しないのだ。

限られた数のピクミンを大事に深～く潜れ

地下世界には、オニヨン（ピクミンを生み出す母体）はついてこれず、ピクミンは増やせない。もし戦いでピクミンを失うと、その穴でのお宝探しが難しくなってしまう。だから、できるだけピクミンの数を減らさないことが地下世界クリアのカギ。みごと最深部までたどりつくことができれば、お宝を持ち帰れる。途中でギブアップすると、お宝も半分しか持ち帰れず、ピクミンも見捨てることになるのだ。

⬆この謎の物体は・・・というか缶詰ですな、これは。なぜこんなところにこんなものが転がっているのか？

実在するメーカーの商品がお宝

左の写真を見ると、オリマーたちがお宝と呼んでいるものは、どこかで見たようなモノばかり。実在するメーカーの商品が、この惑星ではお宝として眠っているようだ。これは一体何を意味しているのだろうか・・・？

⬇電池。しかもこの太さは、最近めっきり使わなくなった単一サイズと思われ。くらべるとピクミンたちの大きさもよくわかるね

⬇このふわっとした奇妙な円盤状の物体は・・・牛乳ビンのフタ？4匹で運んでいるので、軽いことがわかる

かつて栄えた文明の遺産なのか・・・!?

2匹の新色ピクミンが探索に仲間入り

前作で登場した赤・青・黄の3色のピクミンとは別に、白・紫の2色のピクミンが新たに登場。しかも、このイラストを見てもらえばわかるとおり、その姿もほかのピクミンとは違い異色のものになっている。ただ頭の葉っぱがつぼみになり、花になるという成長の仕組みは同じものと考えられる。新種ピクミンについていまわかっている情報は、白は毒に強い、紫は力持ちといったことぐらい。実際のゲーム中では、きっとほかのピクミンには真似のできない、特殊な働きをしてくれるに違いない。

紫ピクミン

太ってるけど力持ち！

でっぷりとした紫ピクミンは、その巨体を生かした力持ち。でも見るからに動きが遅そうだ。また目の上の触角も他のピクミンにはない特徴。何か別の特殊能力を持っているのだろうか・・・？

白ピクミン

毒に強い！　自らも毒を持っている!!

大きな赤い目が特徴の白ピクミンは、毒に強く、自らも体内に毒を溜め込んでいるらしい。ほかのピクミンには行けない汚染地帯の探索や、原生生物に毒で応戦するといった使い方ができそう。

ハミダシニンドリ　「紫ピクミン」といえば、前作ではキノコの胞子を浴びて制御できなくなった暴走ピクミンが紫色になっていたのを思い出すが、今回の紫ピクミンとはまったく関係ないのだろうか？

新発見　不思議なエキスでピクミンをサポート

植物「ツユクサ」の実を精製してできる激辛エキスには、ピクミンをパワーアップさせる薬のような効果がある。ここぞというときに使えば、その行動をサポートすることができるのだ。

原料となる植物から

←まずは薬の原料となるツユクサの実を採集する

エキスを採集

➡ピクミンたちを指揮して実からエキスを精製するのだ

激辛エキス!?

⬆エキスが効くと、ピクミンの頭の先っぽから光りだす！　激辛エキスの効果は、ピクミンの一定時間パワーアップ！

敵を少しの間石に変えちゃうエキスも

➡激辛エキスのほかにも、敵に吹きかけると一定時間石にして動きを止められるエキスもあるのだ

前作の倍、60種以上現れる原生生物

前作では約30種いた原生生物たちは、新たに登場するものも含めて60種類以上いるとのこと。中には前作に登場した生物の亜種らしきものも…。今回新たに登場する生物を少しだけ紹介しよう。

超巨大! 幼生を産み落とす
クイーンチャッピー

←↑前作に登場したチャッピーの亜種らしい。異様に大きなお腹が特徴で、幼生を産み落とすことから女王アリのような存在と思われる

地中に隠れて獲物をパクリ
アカヘビガラス

↑鳥の頭と足、ヘビの体を持つ不思議な生物。固いウロコで体が覆われ、唯一の弱点は頭。前作では頭だけの「ヘビガラス」がいたが、仲間かな?

空を漂うクラゲ状生物
オオマンマン

↑透き通った体を持ち、空に浮かぶクラゲのような生物。獲物や敵が近づくと、息を吸い込むようにまるごと採り入れ、飲み込んでしまう

花に化けてピクミンを誘う
ビックリギク

←↑普段は地中に隠れていて、花のような擬態部分だけ地上に出しピクミンをおびき寄せる。よく見ると、目のようなものが付いているのがわかるだろう。近づくとその本体を現し、襲ってくる

水辺に棲む獰猛な水生生物
ケメクジ

←水辺に棲む、青ピクミンの敵。口から複数の触手を伸ばし、ピクミンを食べてしまう

メカニカルにパワーアップ!?
ダマグモキャノン

↑→長い足を持つメカのような生物。前作にも登場した「ダマグモ」に似ているが、強力なキャノン砲のような武装が!!

アメ車タイプのド派手カートでほかのカートを蹴散らせ!

任天堂秋冬コレクション2

アップダウンの激しい

2人乗りカートは前後の乗り換えが可能

今回の『マリオカート ダブルダッシュ』では、2人で乗れる特製のカートが登場する。個性的なキャラクタ2人1組でペアになり、レース中の状況に合わせて、前後入れ替わってレースをする。

←前のキャラクタが運転

ワリオ&ワルイージ

その名の通りの超強力「ワル」コンビ。紫色のボディのアメ車タイプのカートは（カートとは呼べない?）、見るからに頑丈そうなボディで、ちょっとくらいの接触もへっちゃらか!?

MARIO KART®
Double Dash!!
マリオカート ダブルダッシュ!!

マリオファミリー総勢16人がコンビを組んでサーキットに帰ってくる

『マリオカート』の最新作は2人乗りカート！ アップダウンの激しいコースを2人で協力しながら爆走していくのだ。登場するキャラクタは、おなじみのマリオファミリーたちで、現在のところ全部で16人が参加する予定！ イラストのキャラクタ以外は画面写真で確認できたぞ。

↑マリオ&ワリオコンビでレースすることもできる

組み合わせは自由

ゲーム中にコンビを組む2人の組み合わせは自由。それぞれのキャラクタには軽量級、中量級、重量級の3種類のタイプがあり、持つアイテムもさまざま。この組み合わせも重要に！

↑4人同時プレイでは画面4分割でレースする

GC	
タイトル	マリオカート ダブルダッシュ!!
発売元	任天堂
発売日	11月未定
価格	未定
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	ブロック数未定
備考	未定

クッパ

↑重量級代表。とにかくデカい

ヨッシー

↑バランスのよい走りが期待できる

ドンキーコング

↑大きなバナナを投げてくるぞ！

ベビーマリオ

↑テニスでおなじみの赤ちゃんも!?

ノコノコ

↑軽量級の代表格のノコノコ

クッパJr

↑軽量級になったクッパは初参加

キャサリン

↑初登場のキャサリンは中量級!?

ディディーコング

↑ドンキーの相棒もカート初参加

ベビールイージ

↑本邦初公開のルイージの赤ちゃん

パタパタ

↑羽根が生えてスピードアップか!?

 ©2003 Nintendo

特設コースを2人乗りカートで爆走!

オンロード、オフロード何でもこい! 『マリオ』の世界観あふれる難コース続出

今回の画面写真を見ると、マリオファミリーのキャラクタをイメージしたコースが数多く用意されているのがわかる。「ルイージサーキット」といったおなじみのオンロードコースや、ドンキーコングのジャングルコース、ツルツル滑る雪上コースなど、バラエティに富んだコースばかり。またコースの中には、アップダウンの起伏が激しくなっているものもあり、タイム短縮をねらうのが難しそうなコースもあるようだ。

←これまでのシリーズでも登場してきたオンロードの「ルイージサーキット」。画面右上にコースの全景が表示される

↑夜の市街地を走る。ルイージが眠そう!?

↑今にも落っこちそうなつり橋を走り抜ける

↑雪の上はとにかく滑る! カーブでのスピードアップはクラッシュの原因になることも

コースならではのしかけも?

オンロード、ダート、雪上、砂漠といったコースの特徴によっては、タイヤが滑りやすくなったりするなど、カートの走りは変化していく。また下の画面写真のような砂嵐などの天候でも、走りは変わってくるかも!?

↑→ここは『マリオカート64』でも登場したワリオスタジアムか? 大観衆の見守る中、1位を目指して走っていく

ピーチ&デイジー

2人のお姫様が乗るカートは、上品な作りが特徴の「王室御用達!?」カート。しかしそれに乗るピーチ&デイジーは、長いドレスも気にせず、果敢にオフロードのレースにも挑んでいく!

レース展開を有利にするアイテムはカート後方のキャラクタが使用

2人乗りカートは、前後のキャラクタの役割が決まっており、前のキャラクタは運転担当、後ろのキャラクタはアイテム使用担当となっている。キャラクタの体重によって乗れるカートが変わってくるかもしれないね。

↑ルイージが持つ「ファイアボール」は特別なアイテム。各キャラクタで内容はそれぞれ違う

アイテムボックスから入手

アイテムはこれまでのシリーズと同じく、コース上に浮かぶアイテムボックスに触って入手。その後ルーレットで決定するぞ!

マリオ&ルイージ

ご存知マリオブラザーズでコンビを組むこともできる。カート自体はマリオを基調としたカラーだが、ルイージの活躍にぜひとも期待したいところだ!

ハミダシニンドリ
ほんの一瞬で勝負が決まるプチゲーム。人のプレイを見ていると「ちょっとやらせて」と思わず言いたくなっちゃうよね。今回はみんなで参加できるから、楽しさも倍増だね！

あつまれ!! made in wario メイド イン ワリオ

任天堂 秋冬コレクション 3

GC	
タイトル	あつまれ!! メイド イン ワリオ
発売元	任天堂
発売日	10月17日
価格	3800円
ジャンル	瞬間アクションパーティ
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	4ブロック

異常に盛り上がれ。

なんと大特価の3900円!

最多最短最速ゲームのGBA『メイド イン ワリオ』が、多人数で楽しめるゲームキューブソフトとして甦る！ GBA版に登場した200種以上のプチゲームを使った、いままでにないパーティゲームなのだ。多人数用に用意された8つ以上の独特のルールで大騒ぎしよう！

奇抜なルール その1
ドクターにまけ

参加しているプレイヤーが順番にプチゲームをクリアしていくんだけど、その時に「～しながら」という注文が入るのだ。他の人は、実際に命令をこなせていたかどうかをボタンの連打で評価・判定し、一番みんなからの評価が高かった（笑いがとれた）人が勝ちなのだ。

←いろんな注文を出してくるドクター注文をこなしつつクリアせよ！

→「上目づかいで～」とか「おかあさんの名前を叫びながら～」なども！

つまりこうゆうこと!

←実際のゲーム風景はこんな感じになるはず。勝利にプライドは必要なし!?

奇抜なルール その2
いきのこりフィーバー

詳しい内容は不明だが、ルール名から想像するとサバイバルバトルみたい。つぎつぎ出現するプチゲームを次々とこなしていって、ミスした人は終了。最後までミスせずにプチゲームをクリアした人が勝利ってな感じでしょう。どれだけ集中してプレイできるかな？

←プチゲームの種類は200種以上。どんなゲームが飛び出すやら…

→GBA版でおなじみのプチゲームが続々登場。いまから練習しておく？

4人でプチゲーム!

奇抜なルール その1
ふうせんパーン

どんどんと風船がふくらんでいく中、プチゲームを順番にプレイしていく。風船が割れたときにプチゲームをプレイしている人が負け。ゲームをクリアするまでは順番を回すことはできないし、他の人はボタン連打で風船をふくらますことができるのだ。

プチゲームを すばやく クリアせよ！

われる～！

もちろんひとりでヤリ込みも!

多人数で楽しむだけではなく、GBA版のやりこみ要素をさらに追求した1人用モードも用意されている。みんなでワイワイもいいけど、自分の限界に挑戦するのもこのゲームならではの味わいだよね。

↑具体的にどんなやりこみ要素が用意されているのかは不明。自分の反射神経と集中力を信じてとことんまでやりこもう。自分との戦いがカイカンなのだ！

©2003 Nintendo

任天堂秋冬コレクション 4

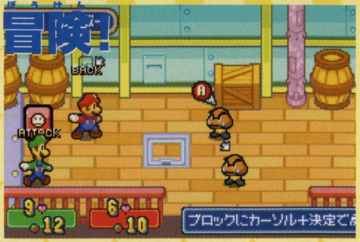
マリオ&ルイージRPG™

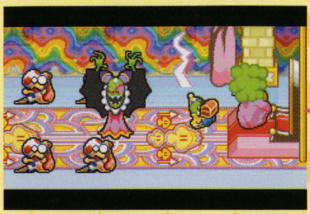
GBA			
タイトル	マリオ&ルイージRPG	価格	未定
発売元	任天堂	ジャンル	RPG
発売日	2003年	プレイ人数	1人用

ピーチ姫の美しい声が、恐ろしい魔女・ゲラゲモーナに奪われた！ 知らせを聞いたマリオは、ルイージやクッパ軍団と一緒にゲラゲモーナを追ってマメリーア王国へと旅だったのだが…。

兄弟コンビで大冒険！

マリオとルイージの兄弟コンビが、そろって冒険の旅に出る！ 仲のいい2人組だからできるアクションも満載。いつもは敵のクッパだって、マリオたちの冒険の力になってくれるぞ。大冒険活劇のRPGなのだ！





ピーチのピンチ！

ピーチ姫の美しい声が、

ゲヒャヒャヒャヒャヒャ!

恐ろしい魔女に奪われてしまった！

ピーチ姫

↑美しい声を奪われてしまった！ しゃべるたびにお城がは大混乱に!?

ゲラゲモーナ

↑古くからマメリーア王国に住んでいる魔女。ピーチ姫の声を奪い、追ってきたマリオ兄弟を迎え撃つ！

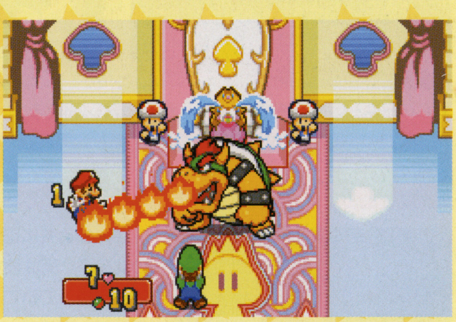
ルイージ

↑マリオを見送って留守番をするはずだったけど、今回は一緒に冒険だ！

マリオ

↑ピーチ姫ピンチの知らせを聞き、またも冒険へ。いざ隣国マメリーア王国へ！

↑戦闘中などにタイミング良くボタンを押すことで効果がアップする「アクションコマンド」も健在。『マリオRPG』でおなじみのシステムだね



↑ピーチ姫をさらいにきたクッパ。でもそれどころではなかった！

クッパ

←ピーチ姫をさらいにきたつもりが、姫のピンチを聞いて一緒に冒険へ！

冒険だ！

←クッパ軍団に集合をかけるクッパ大魔王。いつもは敵役だけど…

3人で

➡今回ばかりは味方なのだ。愛機カメジェットでマメリーア王国へ！

ハミダシニンドリ

舞台がマメリーア王国だけに、キーとなるのは「マメ」。冒険の途中でいろんなマメを発見することになるらしいぞ。もしかして登場するキャラクターもみんなマメっぽいのかも!?

©2003 Nintendo Developped by ALPHA DREAM

任天堂 秋冬コレクション 5

主人公と女の子が協力して謎の組織が使うダークポケモンをスナッチ！

GC			
タイトル	ポケモンコロシアム	ジャンル	アクション
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	1〜4人用
発売日	11月21日	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

ブラッキー

←『ルビー・サファイア』には登場していない。あくタイプはエスパー攻撃を受け付けない

エーフィ

↑イーブイから進化するポケモンの1つ。こちらも『金・銀・クリスタル』で登場した

あくタイプとエスパータイプで互いの弱点をカバー！

エーフィとブラッキーの2匹を連れて謎の組織を追う主人公と女の子

ポケモンを悪事の道具「ダークポケモン」にしてしまう謎の組織を追い、冒険することとなった主人公。このシナリオモードでは、主人公は冒険の最初からポケモンを持っていて、あくタイプのブラッキーと、エスパータイプのエーフィの2匹を連れている。お互いのタイプの弱点を補えるので、ベストな2匹といえるだろう。この2匹をてもちに、旅の途中で出会う謎の組織の悪者トレーナーや、一般トレーナーとバトルを重ねていくのだ。

↑ザングースとサボネアを連れたトレーナーと腕試し。ポケモンたちをバトルで鍛えていくのだ

女の子　特殊能力でダークポケモンを見破る

↑あるキッカケで冒険を共にすることに

主人公と共に冒険することになる正体不明の女の子。実は彼女は主人公にはない特殊な能力を持っていて、バトルに登場する相手のポケモンが「ダークポケモン」かどうかを見極めることができる。彼女はダークポケモンから感じる「黒いオーラ」を見抜き、主人公に教えてくれるパートナーだったのだ。

ダークポケモンには黒いオーラが！

➡ダークポケモンの体の周りには、黒いオーラがある。このオーラを見ることができる、特殊な能力を女の子は持っている

主人公　ダークポケモンをうばい返す

主人公の目的は、謎の組織に捕らえられたダークポケモンを1匹でも多く救出すること。このダークポケモンをスナッチ（捕まえる）できるのは主人公だけで、その秘密は主人公が左腕につけている小手のような「スナッチマシン」に隠されているようだ。このスナッチマシンは、通常なら奪うことができないトレーナーの持つモンスターボールを、奪うことが可能になる「スナッチボール」に変えてしまう力があったのだ。

↑シナリオモードの主人公。これまでに登場した『ポケモン』シリーズの主人公とは違う雰囲気を持つ

ポケモンをスナッチする「スナッチマシン」

左腕にはめた特殊な装備がスナッチマシン。スナッチボールに変えることで奪うことが可能になる

←ポケモンをスナッチする瞬間

©2003 Pokémon.©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケモン・Pokémon・ポケモンコロシアムは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

ココロを閉ざしたダークポケモンたちは「リライブ」で信頼関係を築いていく

スナッチされた当初はココロを閉ざしているため、トレーナーの言うことを聞いてくれないダークポケモン。右の写真の画面右下の、紫色のゲージが現在の「ココロのじょうたい」を示しており、長いほど固くココロを閉ざしている状態なのだ。ココロを閉ざしたポケモンには「リライブ」が必要で、てもちに入れて連れて歩いたり、バトルに出したりして信頼関係を築いていき、ココロを開かせるのだ。

リライブ前

↑「リライブ」とはダークポケモンのココロを開く作業のこと。現在はかたくとざされている

ココロのトビラが開く

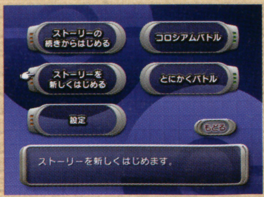
↑少しずつリライブしていくことで、紫色のゲージが減っていく。ゲージがなくなれば仲間に！

覚えているわざがわかる

↑リライブしていくことで、マクノシタが「あてみなげ」を覚えていることがわかった

バトルを楽しむ「対戦モード」では『ルビー・サファイア』の主人公が参戦する

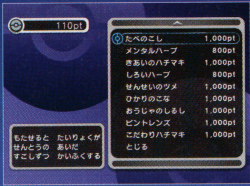
『ルビー・サファイア』のカートリッジで育てたポケモンを戦わせることができる「対戦モード」。バトル中はトレーナーたちの姿も確認できるが、この対戦モードでは、『ルビー・サファイア』の主人公が登場する！



↑→好みのモードを選択してゲーム開始。『ルビー・サファイア』のカートリッジを使って対戦すると、バトル中に彼らの姿を確認できる

ポケクーポンでわざマシンやどうぐを入手

シナリオモード、対戦モードの主人公ともに、ある特定のバトルをすると「ポケクーポン」というご褒美のポイントがもらえる。ポイントに応じてバトルに役に立つどうぐや、わざマシンと引き換えできる。



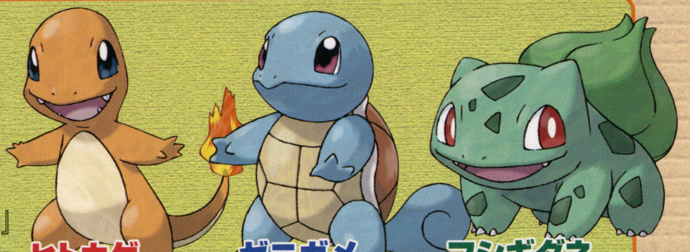
←ポケクーポンをためてさまざまなどうぐをゲット

緊急発表 すべてはここから始まった！

ポケットモンスター ファイアレッド　ポケットモンスター リーフグリーン

GBA版を開発中

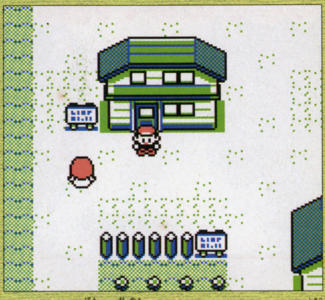
『ポケモンコロシアム』にも完全対応



ヒトカゲ　ゼニガメ　フシギダネ

GBA			
タイトル	ポケットモンスターファイアレッド・リーフグリーン	ジャンル	RPG
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	1～4人用
発売日	未定	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	未定		

1996年に発売され、全世界に爆発的なブームを巻き起こしたまさしく怪物ソフト、GB『ポケットモンスター赤・緑』が、GBA版『ファイアレッド・リーフグリーン』として帰ってくる。最大の特徴は『ルビー・サファイア』のポケモンたちと対戦ができることで、これまで不可能だった夢のカードが実現するのである。もちろん『ポケモンコロシアム』にも対応しているぞ！



↑これがGB版の画面。このマサラタウンから出発し、さまざまなポケモンと遭遇することに

あの3匹のポケモンがGBAで会える

←GBA版のバトル画面。構成は『ルビー・サファイア』と同じで、懐かしのポケモンの姿が…

カントー地方のポケモンたちがバトル

→これがGBA版のマサラタウンの風景。グラフィックの向上で新鮮な気持ちでプレイできる

グラフィックも一新！

『ルビー・サファイア』とのポケモンとバトル可能

©2003 Pokémon.©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・Pokémonは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

シルヴァラント編クライマックス!!
救いの塔でコレットを待つ者は？

TALES OF SYMPHONIA™
テイルズ オブ シンフォニア

今回はシルヴァラント編の最後までをマップつきで攻略！　新たに仲間になる"しいな"の魅力も徹底解剖するぞ。さらにちょっと変わったイベントの見られる裏攻略ルートも紹介しよう。

GC			
タイトル	テイルズ オブ シンフォニア	ジャンル	RPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円	備考	限定版は28000円

ついにしいな参戦！　精霊との契約で召喚術が可能に

主人公たちをつけ狙っていた暗殺者しいなが、絶望の街ルインでついに仲間になる。しいなは、すばやい動きをいかして符（おふだ）で戦う符術士。しかもそれに加え、彼女は失われた「召喚術」の使い手でもあるのだ。ストーリーを進め精霊と契約すれば、精霊を召喚して敵全体に大ダメージを与えられる。ただし、精霊を召喚できるのはしいながオーバーリミッツ状態のときのみで、TPは100も必要だ。自由に出せないのが難点だが、ボス戦など長期戦では、一度はオーバーリミッツになるはず。ぜひ狙ってみよう！

➡精霊を倒して契約を結ばなければ、召喚はできない

⬆しいながオーバーリミッツ状態に！

⬇詠唱開始。攻撃されても中断しない

オーバーリミッツ状態のときのみ、発動可能

⬆巨大な水柱をふきあげ、敵全体に大ダメージ！　さらに術者のHPを回復する追加効果も。発動条件はきびしいが、それだけの価値はある

ウンディーネ召喚!!

➡やや長い詠唱が終わると、水の精霊・ウンディーネが登場！　ストーリー上、最初に契約できる精霊が彼女なのだ

水の妖精　ウンディーネ

清らかな水をつかさどる精霊。人間の女性に似た姿をしている。解放後の水の封印におり、戦闘で倒すことで契約が可能。戦うだけでなく、癒しの力ももっている。

 © 藤島康介 ©2003 NAMCO LTD.

おまえたちが正義だというなら
あたしたちだって正義だ！

失われた召喚術を使う符術士
しいな

コレットをつけ狙っていた暗殺者。じつは異世界「テセアラ」の住人で、テセアラを守るため暗殺の任についている。連れ去られたルインの人々を助けるため、一時休戦してロイドたちの仲間となった。言葉づかいは乱暴だが、正義感が強く義理人情にあつい。本人は自覚していない？が、かなりのナイスバディ。

↑暗殺者としての使命と、コレットへの共感のはざまで揺れるしいな

←世話になったルインの人々を助けるため、ロイドたちとともに戦う

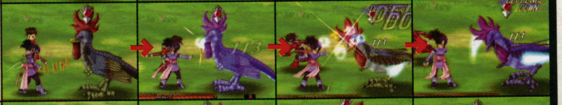
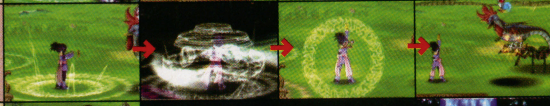
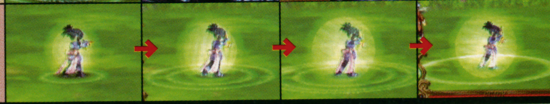
←式神・狐鈴は戦闘で使うだけでなく、しいなのパートナーのようだ

しいなにはこんな一面も
勉強は苦手…

技術の進んだ世界から来たわりには、しいなは勉強が苦手。パルマコスタのテストイベントでは、ロイドの次に成績が悪かった。間欠泉も水が出ると思っていたらしい。

↑ロイドと同じカン違いをしていた

「おふだ」で戦う　しいなの特技

特技名	属性	消費TP	修得条件	特徴	モーション画面
	タイプ	ダメージ			
炸力符	無	15	最初から覚えている	貼りつけた札の力で敵を吹き飛ばす奥義。そこそこ攻撃力も高く、攻撃の中心となる技だ。	
	近接	250			
散力符	−	5	最初から覚えている	一定の確率で、短時間敵の防御力を下げる札を貼りつける特技。防御力の高い敵に効果的だ。	
	近接	80			
生吸符	−	15	レベル22になると覚える	敵の体力を吸いとる秘技。攻撃力はさほどでもないが、回復しつつ戦えるのは便利。	
	近接	140			
表降晶符・水	水	26	ウンディーネと契約する	味方1人の物理攻撃に一定時間水属性をつける符術。弱点属性を攻める際に使うと効果的だ。	
	単体	−			
降霊召符・狐鈴	無	30	最初から覚えている	精霊・狐鈴を召喚する術。オーバーリミットでなくても使え、当たると敵が気絶することも。	
	単体	−			
降霊召符・水	水	100	ウンディーネと契約する	水の精霊ウンディーネを召喚する術。敵全体にダメージを与え、同時に術者を回復させる。	
	全体	−			
衝弾符	−	最大TPの10%	最初から覚えている	緑色の光がしいなを包む。一部の攻撃をのぞき、魔法をふくむあらゆる攻撃を防御できる。	
	−	−			

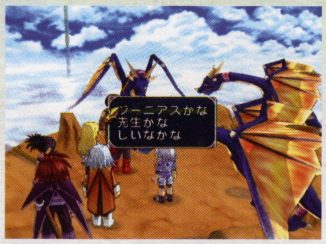
U・アタックにしいなの散力符とロイドかクラトスの瞬迅剣が入っていると、斬魔空牙衝という複合特技が出せる。なお狐鈴以外の精霊はU・アタックでは召喚できないので注意。

やりこみシンフォニア

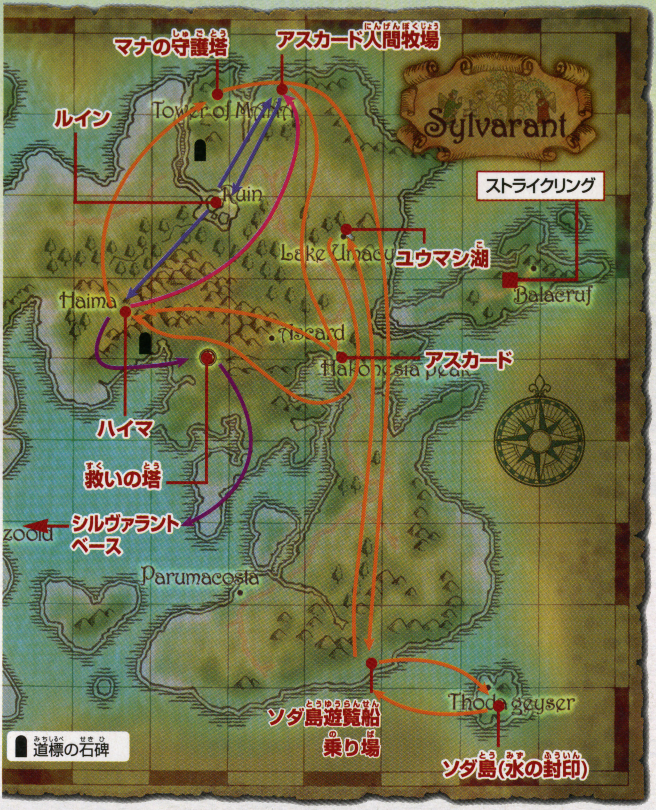
ルイン崩壊からテセアラ移動まで ストーリー&マップ攻略

今回は、前回攻略したイセリア村から風の封印までの続きとなる。今回の旅で、以前登場した希望の街ルインが絶望の街に変わり、人間牧場とエクスフィアの秘密が判明、神子コレットを狙っていた暗殺者が新たな仲間「しいな」として旅に加わる。そして敵組織の最凶ボスと戦い、新たな世界テセアラに向かうまでの流れを徹底攻略!! 様々な謎が解き明かされ、残酷な真実や信じていた人の裏切り…と、多くの苦難がロイドたちを襲う!!

↑人の生命を奪って作られるエクスフィア。その真実を目の当たりにして、ロイドは…



↓飛竜に乗って救いの塔へ。世界再生の旅もこれで終わりとなるはずだったのだが急展開に…



今回ロイドたちが進むルート

ルイン→アスカード人間牧場→ルイン→ハイマ	P18～19
アスカード人間牧場	P20～P21
アスカード→ハイマ→マナの守護塔→ソダ島(水の封印)→ユウマシ湖→ハイマ	P22～P23
救いの塔→シルヴァラントベース	P24～25

ルイン 希望の街ルインがディザイアンに襲われ絶望の街に

以前希望の街として存在していたルインが、絶望の街となってロイドたちの前に現われる。もちろんお店は利用できない。どうやらアスカード人間牧場から逃げた人をかばったせいで、ディザイアンたちに襲撃されたらしい。街の人は全員牧場送りとなり街は全滅したようだ。奥の噴水前で司教と会話して情報を聞き、街の人を救うために、アスカード人間牧場へ急ごう。

←破壊されつくした街ルイン

←クララが登場。とめようとするが

バトルテク 戦術指南書に上級者への道が

スキット「求める強さ」が終わると、戦術指南書に「上級者への道」という項目が増える。これは戦闘での応用編的な内容で、この先の旅のにも役に立つものなのだ。

←クラトスからロイドへと伝わる知識が…

好感度が高ければしいなが合流

今までコレットを狙う暗殺者として一行を襲ってきていた、しいな。彼女との好感度が高い場合、街に入ってから奥の噴水前へ進むと彼女が仲間に入るイベントが発生する。しいなの能力は、P17を参考にしよう。好感度が低い場合はアスカード人間牧場から戻ってきたときに仲間に。

←怪物から街と人を守ろうと、みんなの前に登場する

↑しいなを怪しく思うリフィルに対して一言。一行は彼女を仲間として迎えることになる

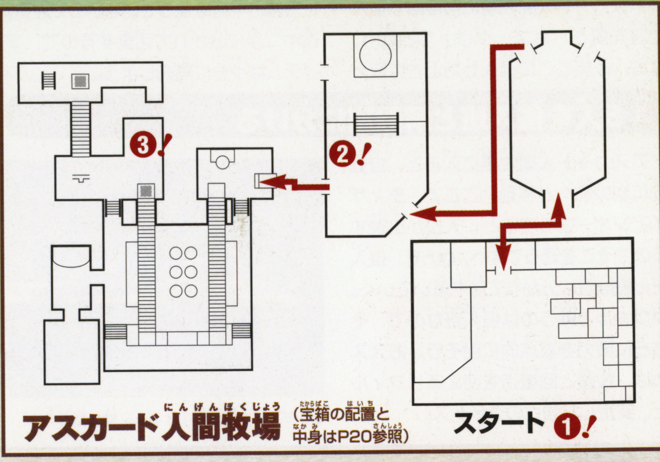
↓アスカード人間牧場での一幕。おじいちゃんとはいったい、誰のことなのだろうか…

スペクタクルズを使用するとモンスターの能力などがモンスター図鑑に記録される。しかし、この図鑑内の出現場所、ここはリフィルがスペクタクルズを使わないと表示されないのだ。

攻略マップの見方 ❶!マップ内のその場所でイベントか謎があることを示しており、数字は攻略記事の見出しの番号と対応。ワはワープゾーン、記は記憶陣の場所をあらわす。ダンジョンマップ上の■と赤い四角で囲んだアイテム名は、宝箱の場所とそこで手に入るアイテム。A～Bなどのマークはマップの道のつながりをあらわす。

アスカード人間牧場　ルインの人々を救出するためアスカード人間牧場に潜入

ルインでの探索を終えて、一行はアスカード人間牧場へと乗り込むが、強力な反撃を受けてしまうことになる。そこで一度退却をし、敵の裏をかくような侵入手段を脱走者から聞き出して、もう一度挑戦をすることに。



1 ディザイアンを倒し、服を奪って侵入

まずは、ルインから直接北東のアスカード人間牧場へと乗り込んでいこう。するとい入口でロイドが作戦を思いつくイベントが。敵を倒して服を手に入れ、それを使って変装するのだ。中に入ったらすぐ見える入口に入り、左上を目指して進もう。

←姿はディザイアンだが、メッセージ部分の名は…

2 ボータやクヴァルに見つかり奥へ

2!のポイントにくると、イセリアで以前戦ったことがあるボータに発見される。その後、続けてこの人間牧場のボス、ディザイアン五聖刃のクヴァルが登場。スキを見つけて左のトビラに飛び込んで、施設の奥へと進んでいくことになる。

←こんなところで厄介な相手に会った、逃げろ

3 奥まで行ったら一時退却

ベルトコンベアのある部屋に入ったら、左上の3!を目指して進もう。途中にいるディザイアンと戦いたくないなら、ソーサラーリングでマヒさせよう。3!に行くとイベントが始まり、様々な秘密が暴かれる。最終的にはそのまま一時退却することに。

←衝撃の事実、エクスフィアの材料は人間の命!?

アスカード人間牧場 初登場モンスター

基本的には以前登場した敵ディザイアンの兵隊の他、新たに槍を振り回すパレターという敵が出現。アンクショナーを優先的に狙おう

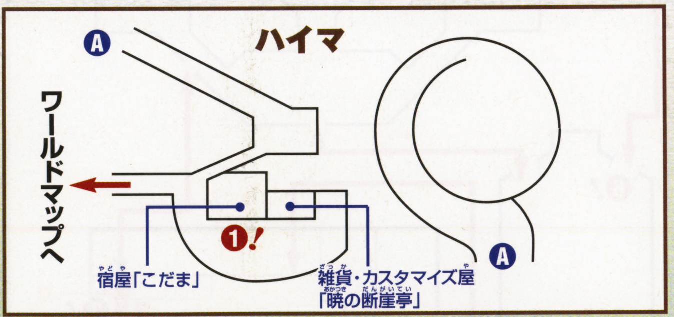
パレター							
弱	—			耐	—		
HP	1990	TP	20	EXP	31	G	100
落	ミックスグミ			盗	ミックスグミ		

ベイリップ							
弱	—			耐	—		
HP	1980	TP	70	EXP	20	G	94
落	アップルグミ			盗	アップルグミ		

アンクショナー							
弱	—			耐	—		
HP	1710	TP	195	EXP	25	G	58
落	ミックスグミ			盗	ミックスグミ		

ルイン～ハイマ　牧場奥へ進むためのてがかりを探しにいこう

その後自動的に一度ルインまで退却することになる。そのまま夜になり、エクスフィアに関するイベントに。夜が明けたらルインの南西にあるハイマへ行こう。ここには多くの武具などがあるので装備を強化するといい。



雑貨屋「暁の断崖亭」

アップルグミ……100G	オサフネ……1950G
オレンジグミ……200G	アンバーロック……1800G
ライフボトル……300G	アンクベレット……900G
パナシーアボトル……150G	チェックリボン……1600G
ホーリィボトル……200G	プリティミトン……800G
スペクタクルズ……10G	レザーマント……400G

カスタマイズ屋「暁の断崖亭」

ニンブルレイピア	レイピア+真鍮+白銀
スティングソーサー	リングスライサー+白銀
ルビーワンド	ジェムロッド+人魚の涙
アーメットヘルム	アイアンサレット+毛皮
Rラインシールド	アンクシールド+黒鉄

宿屋「こだま」	
一泊	240G

1 宿屋に行って手がかりをゲット

ハイマに着いたら宿屋の奥にいる女性に話しかけよう。するとアスカード人間牧場から逃げてきた囚人、ピエトロは死んだといわれる。続けて一度宿屋の外に出て坂を登り、村の墓場のほうへ行くとピエトロに出会うイベントが発生する。

←宿屋の女性はピエトロをかばっていたのだ

ハイマ周辺 初登場モンスター

コカトリスは石化を使ってくるので、パナシーアボトルを持ち歩こう。ワイバーンは炎を、インセクトプラントは虫を出して攻撃してくるぞ。

ソーサラー							
弱	—			耐	—		
HP	2200	TP	300	EXP	58	G	43
落	シェルボトル、スペクタクルズ			盗	—		

オーガ							
弱	—			耐	—		
HP	3120	TP	0	EXP	83	G	99
落	ビーフ、ポーク			盗	—		

ワイバーン							
弱	—			耐	—		
HP	4800	TP	0	EXP	152	G	250
落	魔銃の牙、スペクタクルズ			盗	—		

コカトリス							
弱	風			耐	土		
HP	2420	TP	0	EXP	68	G	98
落	アップルグミ、チキン			盗	チキン		

インセクトプラント							
弱	—			耐	—		
HP	2990	TP	0	EXP	72	G	260
落	ミックスグミ			盗	ミックスグミ		

ハイマのワンダーシェフの居場所は宿の一階の右のトビラを開けた部屋の客室の茶釜。ここのシェフはリゾットの材料をくれて、そのレシピも教えてくれるのだ。

モンスターデータの見方　弱：弱点となる属性、耐：耐性がある属性、HP：最大HP、TP：最大TP、EXP：倒したときにもらえる経験値、G：倒したときにもらえるガルド、落：落とすアイテム、盗：盗めるアイテム

今回の攻略範囲の間に、一度アスカードの石舞台に行ってみよう。すると、そこでニセ神子たちとのちょっとしたイベントが。少しスッキリするかも…。

アスカード人間牧場 二手にわかれてガードをやぶり、クヴァルを倒せ!!

アスカード人間牧場に再度潜り込んで謎を解き、ボス・クヴァルと戦う。なお、以前ここに潜入したときに取った宝箱の中身は残っていないので注意。途中二手に分かれて活動するので、アイテムは十分に補充しよう。

1 6人を侵入班と解除班に分ける

アスカード人間牧場に入ると、自動的に岩の前へと移動。ここで、ディザイアンオーブを使うと、入口が出現するのでそこを通って中へ。❶!で、侵入班と解除班に分かれて謎を解いていく。クヴァルと戦うのは侵入班なので、そちらに戦力を重点的に回そう。おススめは、援護と回復術を使えるリフィルと、安定した強さのクラトス。

⬆クラトスを解除班にすると、突っ込みが…

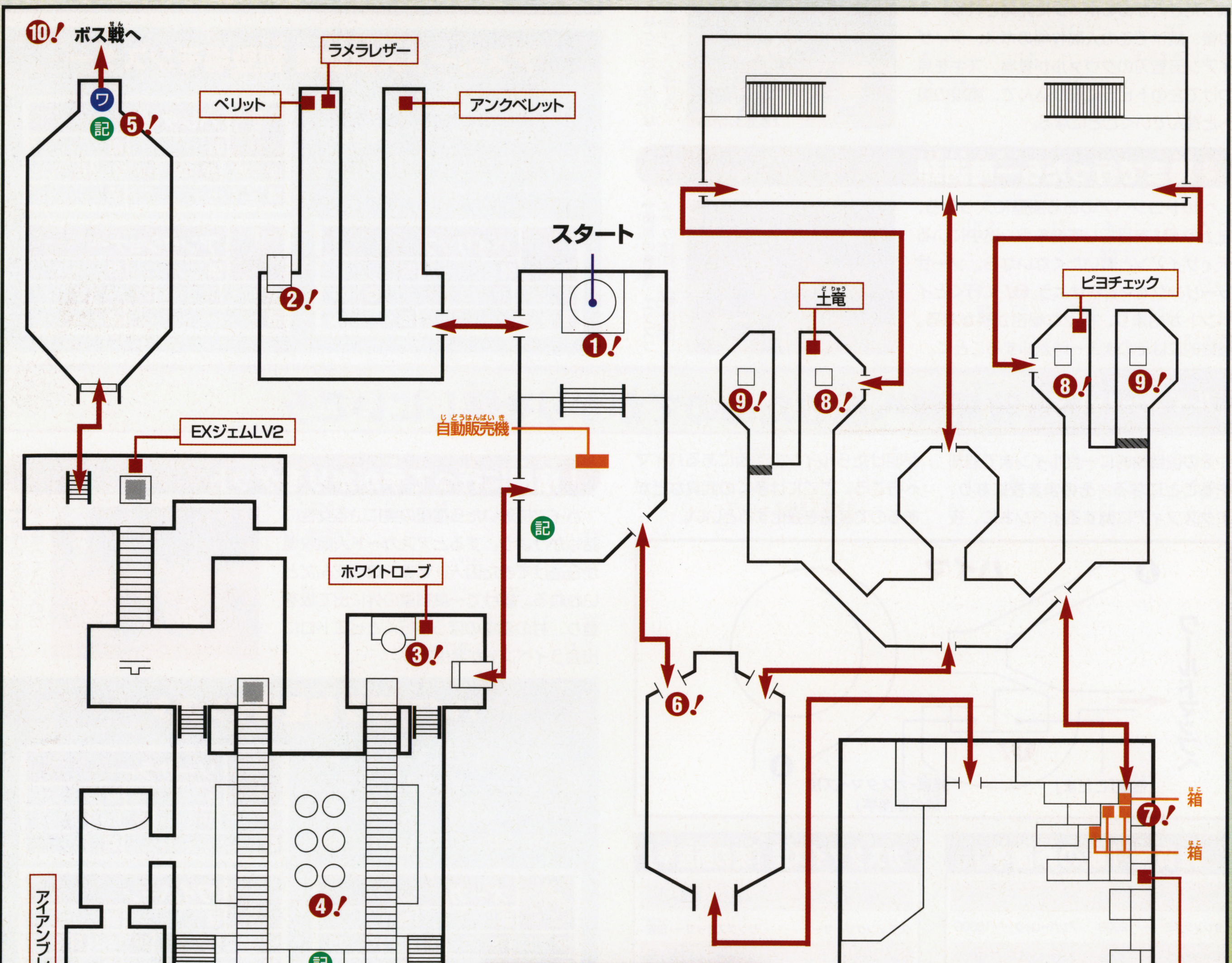
2 機械を止めて荷物をなくす

まずは❷!の装置を調べてシャットダウンを選択しよう。すると中央の部屋のベルトコンベア上の荷物がなくなるので、謎解きができるようになる。この部屋の奥の宝箱は見落としやすいので、必ず集めておこう。

3 ソーサラーリングの機能を変える

続けて❶!の部屋の中央の自動販売機でリフレッシュしておこう。その後❸!の装置でソーサラーリングの機能を変え、遠距離まで炎が届くようにする。ここでディザイアンを倒し、自動販売機でリフレッシュして部屋に戻ってレベル上げを繰り返すのもアリ。

⬅次の仕掛けを解くために、リングの機能を変えるのだ



自動販売機

アップルグミ	………100G	パナシーアボトル	…150G
オレンジグミ	………200G	ホーリィボトル	……200G
ライフボトル	………300G	スペクタクルズ	………10G

ヒントはここでチェック

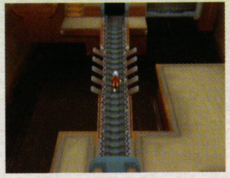
3!の部屋には左端に写真のような装置が置いてある。これを調べるとどうやれば奥のトビラが開くのかがわかるので、一度調べてみて手順を確認しておくのもいいかも？ 周囲のディザイアンには注意しよう。

←基本的に、無理に寄る必要はない

4 中央の6つの棒を壊せ

4!の場所にある、中央にある6つの棒のようなものをソーサラーリングの炎を当てて、すべて壊そう。すると、先にあるベルトコンベアが止まり、クヴァルの部屋へ通じる制御室へ行けるようになるのだ。

➡ベルトコンベアの上から中央の棒を狙ってソーサラーリングで攻撃



←ベルトコンベアが止まったら、左上のベルトから奥へと進もう

5 ワープポイントでAボタンを押して交代

ワープポイントがある部屋に入ったら奥のワープポイントまで進み、Aボタンを押そう。すると、解除班と交代になる。なお、部屋の中には敵が2グループいるので、戦いたくない場合はよけて通るか、ソーサラーリングで無効化しておこう。

←メッセージと共に解除班と交代になる

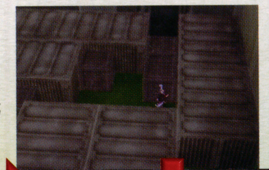
6 トビラを通ると敵とのバトル発生

解除班と交代したら、まずは先頭のキャラを格闘系（しいな、クラトス）のキャラにしておき、自動販売機でリフレッシュとアイテム補充をしておこう。続けて6!のトビラを通ると、その先にいるディザイアンと強制的にいきなり戦闘となる。

←敵が術を唱え始めたらジャマするために攻撃を

7 荷物を動かして別のトビラにいこう

6!の南の通路を行くと外に出られる。ここで 7!にある荷物を写真の手順で動かして、トビラへの通路を開通。トビラを通ってその先へ。荷物の移動に失敗したら、元のトビラを通ればやり直せるぞ。



←次の荷物を手前に引いて動かす

➡まずは手前にある荷物を一度奥に押し込んで、先へと進む

➡トビラの前の荷物を手前に引いて脇にずらして中へ

アスカード人間牧場 初登場モンスター

前述のディザイアンの他に、レイビットが以前より強くなって出現。一定間隔でショットを撃って攻撃してくるので、防御しつつ接近してから一気に叩こう。

レイビット			
弱	雷	耐	―
HP 2500	TP 50	EXP 30	G 58
落	白銀	盗	―

8 スイッチを押してトビラを開ける

その後8!にある四角いスイッチの上に乗り、Aボタンを押すと手前のトビラが閉まる。続けてその脇のトビラを通って奥の収容所に入り敵と対決。ここもアンクショナー2体と戦うことになるので、術を止めるように戦おう。

➡スイッチを押すと手前のトビラが閉まる。脇の道へ

←敵を倒したら反対側の道から出て同様にスイッチを押す

9 レイビットを倒してスイッチを入れる

両方のスイッチを押したら収容所の中央の道から戻り、左右端の9!の四角いスイッチの上にいるレイビットを倒して、それぞれのスイッチを押そう。両方のスイッチを押したら、自動的に侵入班と交代になる。

➡レイビットに近づくと、先頭キャラのメッセージが

←レイビットを倒したらスイッチを押そう

10 クヴァルを倒して牧場を爆破

ロイド以外のキャラの作戦を「同じ敵を狙え、一気に行くぞ（リフィル、コレットの場合、援護を頼む）、離れて術を使え（クラトスの場合、移動はまかせた）」にしておこう。エナジーストーンを1体ずつ減らしていくのが基本だが、防御が弱いキャラを敵が狙っていたら、ロイドで叩いて引きつけること。クヴァルの降雷撃は、ある程度攻撃してからバックステップしておくと回避できるぞ。クヴァルはHPが半分以下になると護力陣という範囲術を使ってくるので、防御技でガードを。

←コレットが仲間にいるならホーリーソングで能力UP

➡リフィルがいるならバリアーやシャープネスの術を

エナジーストーン			
弱	―	耐	全属性
HP 5500	TP 100	EXP 300	G 765
落	―	盗	―

クヴァル			
弱	―	耐	雷
HP 10000	TP 340	EXP 1680	G 1500
落	ホーリリング、EXジェムLV1	盗	―

⬆護力陣をモロに食らうと8～900ダメージ

ソードダンサーはマナの守護塔に行く前に倒そう

次に攻略するマナの守護塔をクリア後にコレットが声を失うと、オサ山道内にいたソードダンサーと戦えなくなる。戦うなら、今のうちに陸づたいに戻って挑戦しよう。

ソードダンサー			
弱	光	耐	―
HP 8888	TP 38	EXP 150	G 2000
落	EXジェムLV1、EXジェムLV2	盗	EXジェムLV3

アスカード人間牧場で6!の場所で敵と戦うとき、先頭になっているキャラが違うとしゃべるメッセージも違うぞ。興味のある人はロードを繰り返して色々と試してみよう。

アスカード～ハイマ～マナの守護塔

マナの守護塔の鍵を手に入れて封印を解こう

アスカードからハイマに行って鍵を入手し、そこからマナの守護塔へ行って最後の封印を解くこととなる。途中、ここでも二手に分かれて謎解きをすることになるので、誰を組み合わせるかを考えておこう。

1 アスカードで休憩してアイテム補給を

クヴァル戦後、イベントが発生し、コレットの身体の感覚が失われていることが、みんなに知られてしまう。そのあと、施設を爆破したら自動的にアスカードで一時休憩することになる。とにかくここで体制を立て直し、ハイマへ向かおう。

←人間じゃなくなるくらいなら旅をやめちまえと、しいな

2 ハイマでクララから鍵ゲット

どのルートを通ってもいいので、まずはハイマに行こう。そして、宿屋の前に行くとクララが出現。イベントのあと、マナの守護塔の鍵を落としていくぞ。これを使えば塔に入れるのだ。塔に行く場合には、ハイマにいる食料を運んでいる人を利用すると楽。

←宿屋の前で暴れているクララを村人が倒そうとしている

3 マナの守護塔内で二手に分かれる

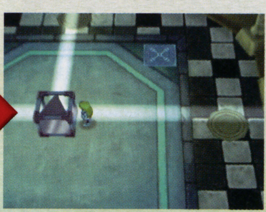
マナの守護塔に入ると、3!で二手に分かれることになる。ボス戦手前で合流するので、ここは好みで。オススメは、ロイドとクラトスを分けてそれぞれの主力として、パーティを構成すること。なお、3!の左上にあるボルトマンの術書は、リフィルがいるパーティでないと手に入れられない。塔を出る前までには必ず回収しておこう。

↑リフィルを仲間に入れて先に本を回収したい

4 箱を動かして光を穴に当てる

まずは右手のらせん階段を登り、4!の部屋へ。この部屋の上にあるカーテンをソーサラーリングで燃やし、光を通す。この光の延長線上に箱を持っていき（だいたい部屋のど真ん中あたり。詳細は下の写真を参考に）、部屋の右にある穴に光を当てよう。すると、部屋のトビラが開くぞ。

←ソーサラーリングで狙いを定めて上のカーテンを燃やす

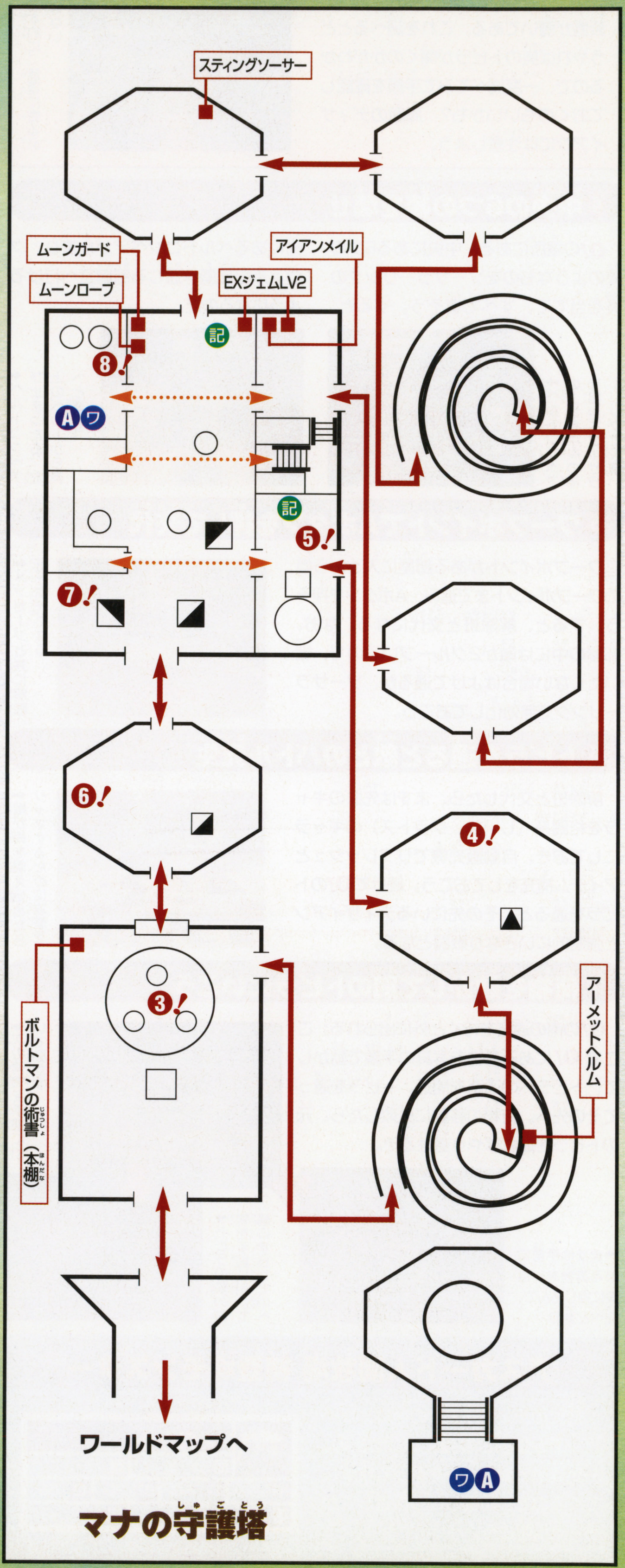


←部屋の右の穴に光が当たるように箱を動かせばOK

5 装置に触れてもう一方に交代

トビラがあいたら先へと進み、5!の装置に触る。すると、自動的にもう一組のパーティに交代する。交代する前に、すぐ脇の記憶障でセーブしておくと万全だろう。もう一方のパーティに交代すると、3!の上の部屋へのトビラが開通しているぞ。

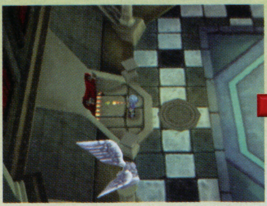
←機械に触れると強制的に交代



このマナの守護塔の封印を解放後にコレットは声を失い、戦闘が始まるときや終わるときの掛け声、術を使ったときのセリフなどが出なくなるのだ。

6 箱で光を曲げてトビラを開ける

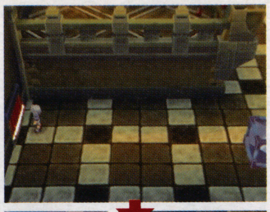
パーティが交代になったら3!の上のトビラを通り、6!の部屋へいこう。この部屋の左のカーテンをソーサラーリングを使って燃やし、光を部屋内に入れる。その後、下の写真のように箱を動かして光を曲げ、北にある穴に光を通してトビラを開けよう。トビラが開いたらその先へと進め。

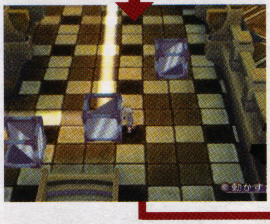

➡ソーサラーリングで左わきにあるカーテンを焼く

⬅光を直角に曲げて穴に光を通せばトビラが開くのだ

7 4つの箱を動かして玉に光を通す

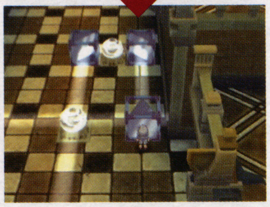
まずは7!の左隅にあるカーテンをソーサラーリングで焼き、光を通す。この部屋は、箱を動かして中にある4つの玉全部に光を通せばOK。箱を動かす手順は、下の5つの写真を参考に。クリアすれば部屋の上にあるトビラが開く。


➡まずは左わきのカーテンをソーサラーリングで焼く


➡光を直角に曲げ、正面にある玉に当てる

⬅光の延長線上に箱を置き、直角に曲げて次の玉に光を

⬅玉の右わきに箱を置いて直角に曲げて光を入口方面へ


⬅左右脇に光を送る箱を置き、最後の玉に光を通せばOK

8 台に乗って仲間と合流しよう

トビラを通ったら先へと進み、らせん階段を登って上へ行くと、透明の道ができているので8!の装置へ。上に乗ると、パーティ交代。交代したらもう一方のパーティは新たに出来ている透明の通路を通って8!へ行こう。

8 アザトルは闇属性の攻撃で攻めろ

パーティ編成を調整して、ワープゾーンを通るとボス戦に。弱点属性が闇なので、塔に出現するモンスターを倒して手に入れた黒精石を使って攻撃だ。炎、雷、光の攻撃術は不使用にするといい。単体の敵との戦いなので、ロイドで叩いて敵の攻撃をひきつけよう。敵HPが8～5000になったら空中に浮いてフォルス・レイ（斜め上からレーザー）がくるので懐に潜り込め。

⬆まれに黒い分身を飛ばす。怖いのはこのフォルス・レイ。獅子戦吼で転ばせるのも一手

アザトル							
弱	闇			耐	炎、雷、光		
HP	16800	TP	1500	EXP	2650	G	2500
落	真鍮			盗	白精石		

マナの守護塔 初登場モンスター

サイズキャリアとリビングドールは術を使ってくるので優先的に倒していこう。対アザトル戦用にスペクターを多く倒して黒精石を集めておきたい。カスタマイズ用にリビングドールで白銀を集めるのもアリ。

サイズキャリア							
弱	光			耐	—		
HP	1980	TP	100	EXP	68	G	100
落	アップルグミ、キルマフルーツ			盗	黒精石		

リビングドール							
弱	—			耐	—		
HP	1790	TP	100	EXP	38	G	64
落	トリート、ミルク			盗	アップルグミ		

スペクター							
弱	火、光			耐	闇		
HP	2000	TP	0	EXP	63	G	95
落	黒精石			盗	—		

リビングソード							
弱	—			耐	—		
HP	1000	TP	38	EXP	60	G	96
落	白銀			盗	白銀		

ソダ島～ユウマシ湖～ハイマ

ウンディーネの力でユニコーンから角をもらおう

最後の封印を解くと新たな天使疾患で、コレットの声が失われる。ここでのイベントで、しいなの目的と元々いた世界テセアラの存在、そしてシルヴァラントとの関係などがわかる。次はソダ島でウンディーネとの契約となるが、島へ渡る前にどこかの街で装備をととのえよう。

1 水の封印でウンディーネと対決

島に着いたら水の封印まで行き、ウンディーネとバトル。この敵は攻・防ともに優れているのでバリアー・シャープネスでこちらも強化を。通常は2つの水の玉のようなものか剣で攻撃してくるが、水属性の範囲攻撃術であるスプレッドも高確率で撃ってくる。術を唱え始めたら逃げよう。

⬅水のような玉を連続で撃ってくる攻撃も強烈

⬅スプレッドは術詠唱開始を見てから走っても逃げれることが多い

ウンディーネ							
弱	—			耐	水、氷		
HP	13000	TP	320	EXP	2110	G	765
落	プロテクトシンボル			盗	—		

2 ユウマシ湖でユニコーン救出

しいなとウンディーネの契約が済んだら島から戻って、ユニコーンのいるユウマシ湖へ。そこでウンディーネの力を使ってユニコーンを湖底から救いあげると、角をもらうイベントが発生する。角入手後は、ピエトロの待つハイマへ行こう。

⬅ユニコーンから、命の塊ともいえる角をもらった

3 ハイマでピエトロを治し、救いの塔へ

角を入手したことでリフィルがレイズデッドを使えるようになり、ピエトロを治療できるようになった。ハイマへ行って彼を治そう。治療後は、救いの塔へ行く前の最後のお別れイベントがある。お別れが終わったら、坂を登って頂上へ行き、飛竜にペアで乗せてもらって救いの塔へ。

➡治ったピエトロから聞けたのはディザイアンの恐怖の計画

⬅世界再生の旅の終着点、救いの塔へ行く前にコレットとお話

コレットの声があるとき（マナの守護塔の封印解放前）、コレットを先頭キャラにして犬を調べると、コレットが犬の名前をつけるのだ。そして、全世界の犬の名前を付けると…

ハイマから救いの塔へ行くと、あとはテセアラまで一直線に進んでしまう。その前に、シルヴァラントでやり残したことがないかチェックしておこう。ちなみに、救いの塔へ行く前に↗

救いの塔

救いの塔の真の目的とは？ 強大な敵との3連戦!!

ハイマの山頂でドラゴンに乗ると、いよいよ救いの塔だ。ここは入ってすぐ、ボスとの3連戦が待ち受けている。パーティはコレット、クラトス以外の4人になるので、あらかじめこの4人で作戦を考えておこう。なおクラトス戦は勝っても負けても話が進み、ユグドラシルには強制的に負けになる。

➡塔の中は短い一本道。記憶陣もないので進むしかない

⬆レミエルに勝てば話を進めることができる

1 正体をあらわにしたレミエルとの戦い

レミエルはフォトンなど光魔法を出しつつ、光の矢や瞬間移動で間合いを離して攻撃してくる。基本的にロイドとしいなは接近して連続攻撃を叩きこみ、ジーニアスは攻撃の術で、リフィルは回復の術でフォローしよう。なおレミエルは光に耐性があるので、リフィルのフォトンがあまりきかない。あらかじめステータス画面でフォトンを不使用にしておこう。勝っても回復できないままクラトス戦になるので、HPやTPは常に多めにしておくこと。

⬅レミエルに楽勝できないと、クラトスには勝てないぞ

レミエル							
弱	―			耐	光		
HP	16000	TP	258	EXP	2795	G	1840
落	EXジェムLV1、ルーンボトル			盗	―		

2 そのままクラトスとの戦いに突入！

かなりの強敵。勝っても負けても話は進むが、勝てばEXジェムLV3が手に入るので、ぜひ挑戦しよう。クラトスは強力な攻撃術を連発してくる（攻撃しても詠唱が止まらない）。ロイドは接近して攻撃し、ジーニアスは離れてひたすら攻撃術、リフィルはひたすら回復術を。しいなは基本的にアイテム係とし、味方のTPとHP補給をさせる。もちろん、グミとライフボトルは上限まで買っておくこと。リフィルがレベル26以上なら上位の回復術を覚えるので、少しは戦いが楽になるぞ。

⬅勝てばEXジェムLV3が！

クラトス・アウリオン							
弱	―			耐	光		
HP	22500	TP	1500	EXP	3280	G	2900
落	EXジェムLV3、ライフボトル			盗	―		

3 ユグドラシルには強制敗北

クラトス戦の勝敗にかかわらず、続いてユグドラシル戦に突入。この戦いはどうやっても勝てないので、アイテムなどは使わないように。戦闘が終わると、強制的にシルヴァラントベースへ移動することになる。

➡見たこともない強烈な術を連発。この時点では、どうあがいても勝てない

ユグドラシル							
弱	闇			耐	光		
HP	40000	TP	30000	EXP	30000	G	0
落	―			盗	―		

シルヴァラントベース

敵基地を脱出し、目指すは異世界「テセアラ」！

謎の組織レネゲードの助けられ、ロイドたちはシルヴァラントベースへ。レネゲードから逃れ、さらに心を失ったコレットを治療するため、一行はしいなの故郷である異世界「テセアラ」へ向かうことになる。序盤に来たのと同じ場所だが、マップの大部分は新しいものになっている。

1 台の上にある白い箱を落とす

通路を進んで広間に出たら、まずは一段高い場所にある❶!の白い箱を床に落とそう。ただ、白い箱のある場所には階段がない。この近くにある2つの箱を運んで写真のように並べて橋にし、左の一段高い場所から近づくのだ。床にある青いスイッチを作動させるには、この白い箱が必要になる。

⬆2つの箱を動かして、高い足場から足場への橋にする。白い箱を床に落としておこう

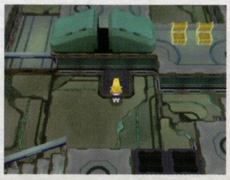
2 箱で道をつくり、2つの宝箱を回収

白い箱は床の青いスイッチに入れると、戻せなくなってしまう。その前に、この広間にあるアイテムを回収しよう。全部で3つある箱を動かして、写真のように道をつなげれば宝箱のある場所へ行けるぞ。貴重なEXジェムが手に入るので、忘れずに取ろう。

⬅箱を足場にして宝箱を回収

3 白い箱を青いスイッチにのせる

次に白い箱を、床にある青い場所の上まで運ぼう。これはスイッチになっていて、白い箱を乗せると下の階への階段があらわれるようになっている。ただし、すぐに下へは行かないこと。その前に、まだいくつかやっておくことがあるのだ。



⬅青い床に白い箱を乗せると、階段があらわれる

4 四角く囲まれた床に、箱をタテに並べる

❶!で白い箱を落とすために、箱を並べた場所がある。ここの床が四角く囲まれていることに気づいただろうか？　この場所は下の階へのエレベーターになっているのだ。あとで使うので、この場所に2つの箱をタテに並べておこう。

⬅四角いワクの中に、箱をタテに並べておく

5 装置を調べ、リングの機能を変えよう

下の階への階段の手前に、ソーサラーリングの機能を変える装置がある。先へ進む前に、リングの機能を変えておこう。前にここに来たときと同じように、電気が出せるようになる。なお、敵のシンボルに電気を当てることでも、動きを止めることができる。

⬅電気を出せるようにしよう

6 スイッチを入れ、対岸へ橋をかける

B1Fへ降りると、左手に機械がある。これはエレベーターのスイッチなのだが、このままでは動かない。後ろにある円柱にソーサラーリングの電気を当ててチャージしてからスイッチを動かすと、上の階からエレベーターが降りてくる。この上に箱がタテに並んでいれば、足場にして対岸に渡れるぞ。

←↑後ろの円柱に電気を当ててスイッチを動かすと、エレベーターが降りて橋になる

7 さらにスイッチを入れ、水路の水をぬく

7!の場所にある機械もスイッチだ。ここも最初は動かせないので、下にある円柱にソーサラーリングの電気を当ててチャージしよう。ここのスイッチを動かすと水路から水が排出され、下に降りられるようになるぞ。なおここのスイッチの裏側には宝箱があるので、忘れずに回収しておくこと。

←↑下の円柱に電気を当ててスイッチを動かすと、水路から水がなくなる

8 箱を落とし、青いスイッチにのせる

水路から水が抜けたら、水路の底に降りる前に、まず対岸にある白い箱を下に落とそう。それから水路に降りて箱を動かし、1Fにもあった青い床のスイッチに乗せるのだ。すると水路を仕切っていたカベが下り、先に進めるようになる。

←あらかじめ落としておいた箱を、青い床へ運ぶ

9 円柱に電気を当て、トビラを開く

下りたカベの先には、おなじみの円柱がある。ここもこれまでと同様に、ソーサラーリングの電気を当ててやろう。コレットの「………」というセリフを出したら、この広間の出口が開いた証拠だ。下のトビラを出て先に進もう。

←この円柱に電気を当てると、トビラが開く

10 レアバードでテセアラへ!

トビラを出ると、見覚えのある場所に出る。以前捕らえられたときに通った場所だ。今回はトビラが開いているので、そのまま10!の場所まで進もう。ここまで来ればイベントが発生し、自動的にシルヴァラントベースを脱出できる。さあ、いよいよテセアラだ!

←レアバードを奪って脱出だ!

シルヴァラントベース 初登場モンスター

ジャニターとレイビットは以前にも出てきたが、パラメータが大幅に上がっている。とはいえさほど強い敵ではないので、問題なく勝てるだろう。術を使う敵もいない。

ディスブロト

弱	—	耐	—				
HP	3000	TP	0	EXP	64	G	51
落	レモングミ	盗	レモングミ				

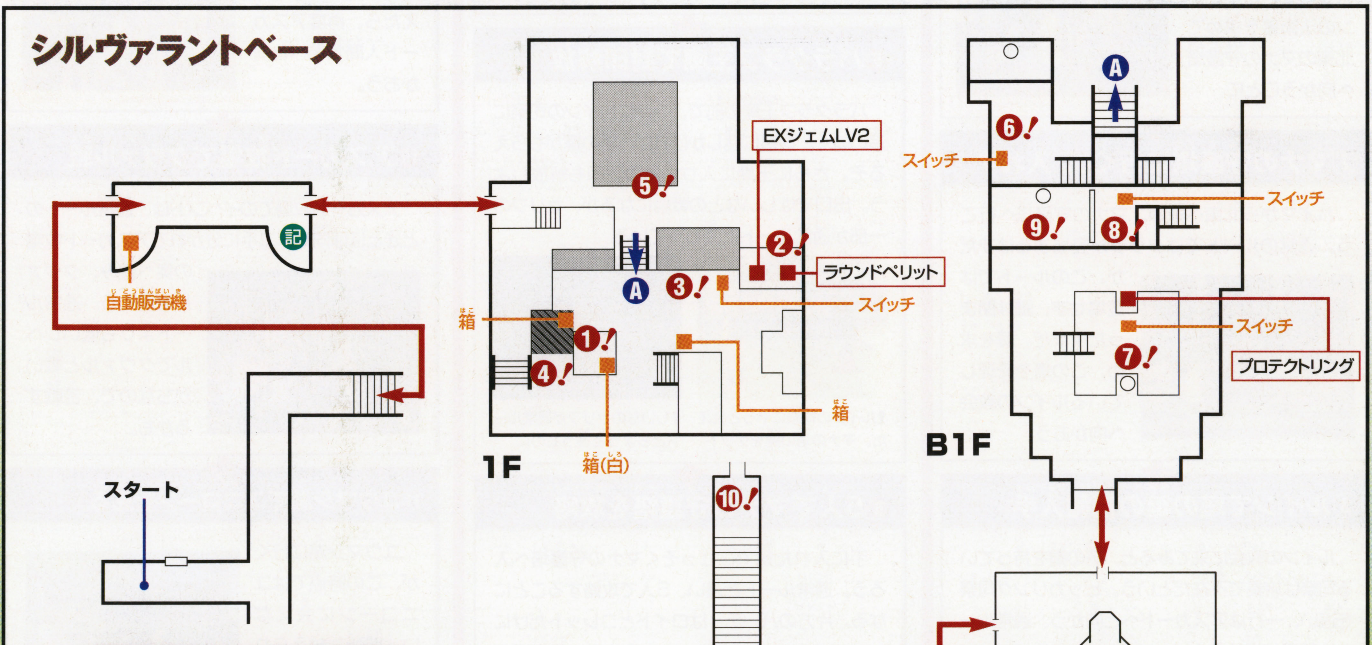
ジャニター

弱	—	耐	—				
HP	2150	TP	124	EXP	54	G	119
落	アップルグミ	盗	アップルグミ				

レイビット

弱	雷	耐	—				
HP	3000	TP	60	EXP	64	G	119
落	白銀	盗	—				

シルヴァラントベース



自動販売機

アップルグミ……100G	パナシーアボトル…150G
オレンジグミ……200G	ライフボトル……300G
ミックスグミ……500G	スペクタクルズ……10G

↙イセリアの森の奥にあるダイクの家に寄ると、EXジェムLV3がもらえる。陸づたいに戻るのでかなり面倒だが、貴重なEXジェムなので、時間があればぜひ寄っておきたい。

2周目にオススメ!

しいなを早く仲間にできる「北上ルート」チャート攻略

普通、オサ山道クリア後はイズールドから船に乗り、パルマコスタへ向かう。だがイズールドで船に乗らず、海岸線を北上して橋を渡り、いきなりハイマへ行くことも可能なのだ。しかもその場合シナリオが変化し、ボルトマンの法術書探しが最初の目的となる。しいなも早く仲間になり、一部のイベントが変わるぞ。すでに一度クリアして2周めを遊ぼうという人は、このルートに挑戦してみよう。ただし強い敵といきなり戦うので、当然難易度は高い。ハイマ周辺の敵からは逃げながら進み、アスカード近辺に来てからレベル上げをするといいだろう。

オサ山道クリア後、イズールドで船に乗らず北上する

1 ハイマでピエトルに会う

イズールドから海岸線ぞいに北上し、橋を渡ってハイマへ。ハイマの入口ではしいなと出会うイベントが発生する。宿屋に行くと人間牧場から脱出したピエトロを助けてくれと頼まれるので、ボルトマンの法術書を求めて北東のマナの守護塔へ向かうことに。

②マナの守護塔に行くが、入れず

ハイマから北東へ進み、マナの守護塔へ行こう。通常のルートではクララが登場するはずだが、このルートでは登場せず、鍵は閉まったままだ。鍵を求め、この塔を管理しているルインの教会へ向かおう。

③ルインで塔の鍵の情報入手

ルインの教会に来てみると、塔の鍵を持っている司祭は旅業で不在だという。ピッカリング司祭を追い、一行はアスカードへと向かう。通常ルートは普通に進めると崩壊後のルインしか見られないが、このルートだと普通に崩壊前のルインが見られる。

4 アスカードでツァトグを倒す

アスカードに行くと、司祭はすでにバラクラフ王廟に向かったという。すぐに司祭を追う前に、ここでのイベントをひととおり終わらせよう。石舞台に行けば通常ルートと同じイベントが始まるので、ツァトグを倒してバラクラフの地図を入手するのだ。

5 バラクラフ王廟で封印解放

バラクラフ王廟の前で、ついにルインの司祭に追いつく。司祭に話しかければ、塔の鍵がもらえるぞ。さらに王廟に入り、風の封印も解放しよう。出口ではしいなとの戦闘になるが、セリフの一部が通常ルートと変わっている。

⬆ルインの司祭にやっと会えた。マナの塔の鍵をゲット

⬆しいなのセリフが通常ルートとちょっと違うものに

6 5人でマナの守護塔を攻略

手に入れた鍵で、さっそくマナの守護塔へ入ろう。通常ルートと違い、5人で攻略することになる。片方のパーティはロイドとコレットだけになるので、回復アイテムは多めに用意しておこう。1階の本棚でボルトマンの術書を取るのを忘れないように。

⑦ルインでしいなが合流

マナの守護塔の封印を解放してルインに戻ると、ルインが崩壊している。噴水のあった場所に行くとイベントが発生し、好感度にかかわらずしいなが仲間になるぞ。アスカード牧場へ住民の救出に向かおう。

⑧アスカード人間牧場へ潜入

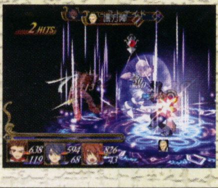
ディザイアンたちの服を奪い、アスカード人間牧場に潜入。こちらのルートでは必ずしいながいる。ある程度進むとイベントが発生し、一度ルインへと戻ることになる。

⑨ハイマでディザイアンオーブ入手

人間牧場へ潜入する方法を探し、ハイマへ。宿屋の2階でソフィアに話しかけると、彼女からディザイアンオーブがもらえる。通常ルートと違い、脱走者の墓場まで行く必要はないぞ。ここで準備を整えたら、再度アスカード人間牧場へと向かおう。

10 アスカード牧場でクヴァル戦

アスカード牧場でのイベントは、通常ルートのときとほぼ同じ。二手に分かれてアスカード牧場の奥へ進み、クヴァルを倒そう。通常ルートよりも低いレベルでクヴァルと戦いがちなので、苦戦するかも。



⑪ユウマシ湖でユニコーンを見る

ユウマシ湖に行くが、この時点ではユニコーンに会えない。関所も越えられないので、一度イズールドに戻ろう。

⑫へ続く

北上ルートでは、再生の書を読む意味がないので、スピリチュア像の回収ははぶいてもいい。しかし、しいながらみのイベントが見られるので、やっておいた方が面白いぞ。

⑫イズールドから船でパルマコスタへ

イズールドでのイベントは通常ルートと同じ。ライラと会話し、マックスの船に乗せてもらおう。まだオサ山道のソードダンサーを倒していなければ、船に乗る前に挑戦しよう。レベル的には問題ないはずだ。

⑬パルマコスタの各イベントをこなす

パルマコスタでは通常ルートと同じくワインを弁償するイベントがあるが、おそらくお金は十分あるので、楽に買えるはず。しいながパーティにいるので、通常ルートとはちょっと違ったイベントも見られる。

⑭ハコネシア峠でコットンに会う

ドア総督に会い、ワインを弁償したらハコネシア峠へ。ハコネシア峠では、しいながコットンからセクハラ発言？を受ける場面も。コットンに会って外に出ると、パルマコスタで事件があったとの知らせが入る。

⑮パルマコスタでカカオ救出

パルマコスタへ戻るとカカオ救出イベントに。内容は通常ルートと同じだが、しいなのセリフが追加されている。

⑯ドアの要請でパルマコスタ牧場へ

ハコネシア峠か途中の救いの小屋に行くとイベントが発生し、パルマコスタ牧場へ行くことに。牧場前でニールに会うと選択肢が出るが、下を選ぶと⑰と⑱の攻略順が入れ替わるぞ。

⑰パルマコスタ牧場でマグニス戦

パルマコスタ牧場に潜入し、マグニスを倒すことになる。通常ルートよりもかなりレベルの高い状態で来るので、マグニスとの戦いはかなり有利だ。ダンジョンで迷わなければ、あっさりクリアできるだろう。

⑱パルマコスタでキリア戦

パルマコスタ総督府の地下へ行くと、ドアの娘に化けていたキリアとの戦いになる。マグニス戦同様、通常ルートよりもかなり簡単に勝てるだろう。これでパルマコスタのイベントは終わり。ソダ島へ向かおう。

⑲ソダ島遊覧船乗り場へ

ソダ島へ渡るため、まずはパルマコスタの東にあるソダ島遊覧船乗り場へ。無料で渡れるくらいで、通常ルートとほとんど変化はない。

⑳像を回収し、水の封印も解放

まずは間欠泉でスピリチュア像を回収しよう。通常ルートと違い、失敗するとしいなが取ってきてくれる。次いで水の封印に入るのだが、しいなが仲間なので、入った時のイベントがかなり違ったものになるぞ。すでにレベルが高いので、ここの戦闘も苦戦することはない。

↑像の回収に失敗すると、しいなが取ってきてくれる

↑通常ルートではクラトスとの会話イベントだったが…

㉑ウンディーネと契約する

水のガーディアンを倒し封印を解放すると、続けてウンディーネとの契約ができる。戦闘に勝てば契約成立だ。

通常ルートと合流
今号P23 ユニコーンの角入手へ

おまけ お役立ちデータ集 複合EXスキル

特定のEXスキルを持って戦闘をすると、複合EXスキルを発見することがある。発見できる複合EXスキルはキャラごとに異なり、レベル1～2のジェムで発見できる組み合わせは以下の通りだ。表の（）内の数字はジェムのレベルを表す。

	複合EXスキル	EXスキルの組み合わせ	効果
ロイド	EXアタック	ストレングス(1)+ディフェンド(1)	敵のガード時に与えるダメージが増える
ロイド	アピールアーマー	ストレングス(1)+アピール(1)	挑発しているときに、のけぞり状態にならない
ロイド	ラッキーユニオン	アピール(1)+パーソナル(2)	U・アタック時に一定確率でゲージを消費しない
ロイド	アピールストップ	アピール(1)+イベイション(2)	挑発をガードやダッシュで解除できる
ロイド	ハイターン	ディフェンド(1)+ダッシュ(2)	ダッシュしていても、すぐ反対方向にダッシュできる
ロイド	ガードアウェイ	アキュラシー(1)+ダッシュ(2)	バックステップ時にダメージを受けてものけぞらない
ロイド	ハイスラッシュ	ストレングス(1)+パーソナル(2)	クリティカルダメージの確率が上がる
ロイド	エスケーパー	アピール(1)+ダッシュ(2)	逃走速度が上がる
ロイド	EXディフェンド	イベイション(2)+バイタリティ(2)	ダメージを受けたときに一定確率でのけぞらない
コレット	マイペース	ストレングス(1)+アピール(1)	なにもせずにいるとHPとTPが少しずつ回復する
コレット	サーチアイテム	ディフェンド(1)+アキュラシー(1)	戦闘終了後のアイテム入手率が上がる
コレット	ハイスラッシュ	ストレングス(1)+ディフェンド(1)	クリティカルダメージの確率が上がる
コレット	アピールストップ	アピール(1)+イベイション(2)	挑発をガードやダッシュで解除できる
コレット	サーチガルド	アキュラシー(1)+イベイション(2)	戦闘終了後にもらえるガルドが一定確率で増える
コレット	ラッキーユニオン	アピール(1)+パーソナル(2)	U・アタック時に一定確率でゲージを消費しない
コレット	アクシデンタル	バイタリティ(2)+イベイション(2)	攻撃を受けても一定確率でダメージを無効化
リフィル	マジカルブースト	マジカル(1)+ディフェンド(1)	術の威力が一定確率で上がる
リフィル	アピールストップ	イベイション(1)+アピール(1)	挑発をガードやダッシュで解除できる
リフィル	ラッキーユニオン	アピール(1)+パーソナル(2)	U・アタック時に一定確率でゲージを消費しない
リフィル	リラックス	イベイション(1)+スピリッツ(2)	なにもせずにいるとHPとTPが少しずつ回復する

	複合EXスキル	EXスキルの組み合わせ	効果
ジーニアス	マジカルブースト	マジカル(1)+ディフェンド(1)	術の威力が一定確率で上がる
ジーニアス	アピールストップ	イベイション(1)+アピール(1)	挑発をガードやダッシュで解除できる
ジーニアス	ラッキーユニオン	アピール(1)+パーソナル(2)	U・アタック時に一定確率でゲージを消費しない
ジーニアス	ルーズレスソウル	マジカル(1)+パーソナル(2)	ダウン時に一定確率でTPが回復する
ジーニアス	テクニカル	マジカル(1)+スピリッツ(2)	術・技使用時の消費TPが減る
ジーニアス	リラックス	イベイション(1)+スピリッツ(2)	なにもせずにいるとHPとTPが少しずつ回復する
ジーニアス	パッシブ	ディフェンド(1)+ダッシュ(2)	ふき飛びダウン時の追加ダメージが減る
クラトス	アピールアーマー	ストレングス(1)+アピール(1)	挑発しているときに、のけぞり状態にならない
クラトス	アピールストップ	イベイション(1)+アピール(1)	挑発をガードやダッシュで解除できる
クラトス	EXディフェンド	イベイション(1)+バイタリティ(2)	ダメージを受けたときに一定確率でのけぞらない
クラトス	スキルブースト	マジカル(1)+スピリッツ(2)	技の消費TPが増えるが、威力が上がる
クラトス	スペルボルテージ	マジカル(1)+パーソナル(2)	最後に使った術と同じ術を使うと詠唱時間が減る
クラトス	ハイスラッシュ	ストレングス(1)+パーソナル(2)	クリティカルダメージの確率が上がる
クラトス	ガードアウェイ	ダッシュ(2)+スピリッツ(2)	バックステップ時にダメージを受けてものけぞらない
クラトス	EXアタック	パーソナル(2)+ダッシュ(2)	敵のガード時に与えるダメージが増える
しいな	EXアタック	ストレングス(1)+ディフェンド(1)	敵のガード時に与えるダメージが増える
しいな	アピールアーマー	ストレングス(1)+アピール(1)	挑発しているときに、のけぞり状態にならない
しいな	ラッキーユニオン	アピール(1)+パーソナル(2)	U・アタック時に一定確率でゲージを消費しない
しいな	アピールストップ	アピール(1)+イベイション(2)	挑発をガードやダッシュで解除できる
しいな	EXディフェンド	バイタリティ(2)+イベイション(2)	ダメージを受けたときに一定確率でのけぞらない

初公開 GBA 11月14日

スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

発売元	スクウェア・エニックス	プレイ人数	未定
価格	5800円		
ジャンル	アクションアドベンチャー		

『ドラクエ』の人気モンスター スライムが主役!!

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

スライムてんこもりのアクションアドベンチャー

国民的RPG『ドラゴンクエスト』シリーズに登場する人気モンスター「スライム」がとうとう主人公となった！　ゲームは『ドラクエ』のモンスターたちがたくさん登場するアクションアドベンチャー。スライムならではのアクションを使って、さまざまな謎を解いていくのだ。主人公のスライム以外に、たくさんのスライムが「もりもり」登場するのも大きな特徴なのだ。

登場するのはすべてモンスター

←『ドラクエ』でおなじみのモンスターがいっぱい。スライムを中心としたモンスターが住む世界のお話なのだ

戦ったり、利用したり『ドラクエ』モンスターがぞくぞく登場する!

もりもり登場するスライムのほかに、おなじみの『ドラクエ』シリーズ登場モンスターがいっぱい。それぞれの攻撃方法、移動の仕方などの特徴が2Dでしっかり表現されているのだ。ただ、『ドラクエ』のモンスターとは違う点がひとつ。敵として戦うモンスターには「しっぽ」がついているのだ。この「しっぽ」が今作のポイントになりそう!?

すばやい動きでかく乱 いっかくうさぎ

←頭の上にあるツノがポイントのいっかくうさぎ。その素早い動きは要注意

こうもりタイプのモンスター ドラキー

↑スライムとともに『ドラクエ』シリーズ第1作目から登場のドラキー。そのちょっぴり間の抜けた表情がまた愛らしいんだよね

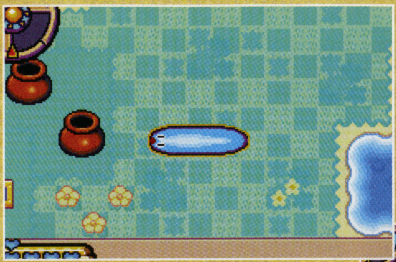
©2003 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

アクション

伸びたり縮んだりして先に進んでいく

主人公のスライムはちっちゃいけど、やわらかい体でいろんなことができるぞ。体を伸ばしたりすることで、敵モンスターを倒したり、ナゾを解いたりするのに役立ったりするのだ。また、スライムのぷよぷよした動きを絶妙に再現しているので、独特のアクションを見ているだけでも楽しいぞ。

↑貝がらの帽子を頭に乗せたおちゃめなスライム



ビヨーンと伸びーる

←体をビヨーンと伸ばすことができちゃう。びっくりして敵が逃げちゃう!?

ペラペラになっちゃった!?

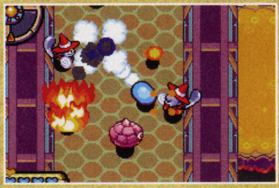
→ぺっちゃんこになってペラペラになることも。そのちょっぴり間の抜けた表情がかわいい!

猛ダッシュで敵をやっつけろ!!

手足がないスライムの攻撃手段といえば「体当たり」。今作でも、スライムの基本攻撃は体当たりのようだ。スタスタと走って、敵に体当たりすれば、かなりのダメージを与えることができそう。敵の攻撃をよけて体当たり…これが戦闘の基本となる!?

また、敵以外にも体当たりをすることでいろんなことができそう。冒険の途中で怪しいモノを発見したときに、体当たりしてみるといろんなことがおきそうだ。

←煙をあげて走る! この勢いで敵に突撃すればOK!?


←敵の呪文をよけて、敵に体当たりだ!

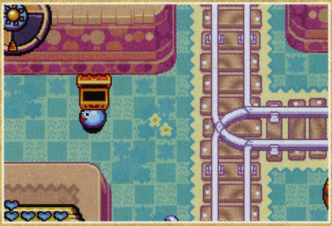
スライムアタークック!!

→敵だけじゃなく、果物が実っている木に向かってアタック! 木から果物が落ちて手に入れることができるようになるぞ

いろんなモノを頭の上に乗せられる

主人公となるスライムの得意技は、アタマの上になんでも乗せちゃうこと。敵モンスターや宝箱など、なんでも乗せちゃうことができるのだ。モンスターを持ち上げて、ほかの敵にぶつけて攻撃する…なんてことができるのかも。スライムの上には、最大で3つ乗せることができるので、いろんなことができちゃいそうだ。

↑気絶した敵を乗せて歩くスライム。スライムに乗っかっている敵もなんだかかわいいよね


↑こんなに巨大なモノも大丈夫

幻の(?)4段重ね

←仲間のスライムたちもどんどん乗せることができちゃう

何度もよみがえる!?

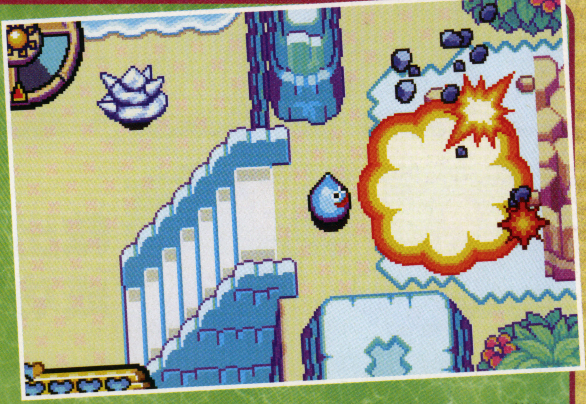
くさったしたい

↑おどろおどろしい見た目がちょっぴり不気味な、くさったしたい。ゾンビのように何度もよみがえったりすると非常に手ごわいんだけど…

取り扱い注意!!

ばくだんいわ

↑衝撃を与えると爆発してしまう、ばくだんいわ。敵にすると非常に手ごわいけど、「爆発する」という性質を利用して、いろんなことができそう


↑ばくだんいわを行き止まりになっているカベに向かって投げると、その爆風で壊すことができちゃうのだ。いろんな場面で使えそうだよね

ハミダシニンドリ モンスターは、下に紹介した以外に、ひとつめピエロ、たこつぼこぞう、ピクシーの存在を今回の画面写真で確認。まだまだいろんなモンスターが登場しそうだ。

ハミダシニンドリ 右で紹介した以外にも、スライムツリー、ドラゴスライムと思われるスライムが今回の画面写真にいたぞ。『ドラクエモンスターズ』のスライムたちが多数登場しているようだ。

スライム 色、種類もりもり至るところに登場！

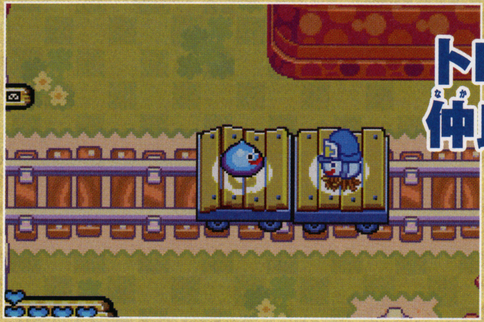
本作には『スライムもりもり～』のタイトルどおり、スライムがたくさん登場する。プレイヤーが操作することになる主人公のスライムをはじめとして、キングスライムなど、これまでのシリーズに登場したスライムが一挙に登場するらしい。GB版の『ドラクエモンスターズ』に登場したスライムもいるようだ。ここでは、今回判明したスライムを紹介していくぞ。

主人公 青色の正統派 スライム

⬅物語の主人公は青色のスライム。ちっちゃくて一見頼りなげに見えるけど、勇気と正義感をあわせ持ったスライムなのだ

➡色とりどりのスライムが住んでいる。みんな楽しそうにしてるけど…

トロッコで仲良く移動



⬅主人公といっしょにトロッコに乗っているのは神父スライム…なのかな？ 冒険の書に記録などしてくれそう

どうやって助ける？

➡仲間のスライムが大ピンチ！助けを求めているぞ。どうやったら助けることができるんだろう？

救出成功!?

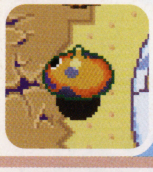
⬅4つの風船がついた台座の上で唄っているスライム。主人公に救出してもらったあとかな？ すごくうれしそうだよね

色とりどりの登場スライム

主人公とは色違いの赤 スライムベス

『ドラクエ』の第1作目に登場。青いスライムよりちょっぴり強かったのが印象的。

黄色と黒ぶちのツートンカラー ぶちスライム



『ドラクモンスターズ』で初登場のスライム。けっこう打たれ強かった。

ゴツゴツした石でできている ストーンスライム

『ドラクエモンスターズ』で初登場。その堅い体は、やわな攻撃を受け付けない。

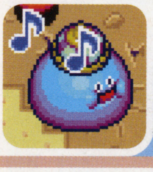
ひょろっと伸びた足がポイント ホイミスライム

初登場は『ドラクエⅡ』。スライム系では珍しく、足(?)を持っている。

毒々しい泡が出てます バブルスライム

初登場は『ドラクエⅡ』。その攻撃をくらうと、毒状態になってしまうことアリ。

スライムが8つ合わさった キングスライム



『ドラクエⅣ』で初登場。スライムが8つくっついた、スライムのなかの王様。

レア度が高い天使のスライム エンゼルスライム

初登場は『ドラクエモンスターズ2』。天使の輪とハネがチャームポイント。

勝手に大予想 このスライムが登場する！

『ドラクエモンスターズ』発売後、その種類がたくさん増えたスライム。上に紹介した以外にも、その種類はまだまだあるのだ。スライム「もりもり」な今作には、ほかにもいろんな種類のスライムが登場するはず。編集部は、「ゴールデンスライムが出るのでは？」と勝手に想像してるのだが…。

⬆『ドラクエモンスターズ』で衝撃のデビュー。メタルスライム以上のレアモンスターなのだ

ストーリー
ナゾの「しっぽ団」が主人公たちの前に現れ…

物語は、仲良く暮らすスライムたちの前に、突然現れる「しっぽ団」と呼ばれるモンスターたちがポイントとなりそうだ。世界征服とか、とんでもないことをたくらんでいるようだけど…。
主人公となるスライムは、かれらの野望を止めるために、冒険に出ることになる!?

しっぽが2本？

しっぽ団に所属するモンスターたちには、その名前どおり「しっぽ」がついているのだ。だが、この画面写真のももんじゃには、普段は1本のはずのしっぽが2本ある…。これは、しっぽ団の間で何かを表すものなのだろうか？

野望は世界征服

←「世界征服」をひそかにたくらむ「しっぽ団」。かれらの野望がスライムたちの生活をおびやかしてしまうのか？

しっぽ団のしわざ？

←ホイミスライムがしっぽ団に対して大激怒！ その周囲の地面にヒビが入るなど、荒れ果てている が…しっぽ団が悪さをした？

→スライムとは比べ物にならないほど大きいゴーレム。しっぽ団による強敵が次々と現れるのだ

次々と襲いかかる強敵たち!!

『ドラクエ』の世界を体感できる

剣神 DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣

体験プレイレポート

『ドラゴンクエスト』の世界を、気軽に体感できる画期的なおもちゃ『剣神ドラゴンクエスト』。先日発売されたばかりのこのおもちゃを、ニンドリ編集部がさっそく体験。編集部一の肉体派マッスル・イガリンと、ゲームの分析力に長ける和尚による体験リポートをお届けするぞ。

↑対照的なコンビによるレポート

「紋章ユニット」をつなぐだけで遊べる

マッスル (剣を持ったまま)おい、どうするんだ？ 全然はじまらないぞ。
和尚 当たり前じゃないですか！ まずゲームを接続しないと。紋章ユニットを、ビデオ端子に取り付けて…と。これでOKなハズです。どうですか？
マッスル おっ、ゲーム画面が出た！ (剣を構えて)よっしゃ来い！

紋章ユニット

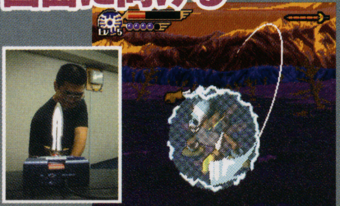
↑紋章ユニットの後ろに付属のケーブルをつなげ、TVのビデオ端子に入れる。これだけでOK！

ロトの剣で攻撃、呪文、防御ができる

マッスル (剣を振りながら)おおっ、意外と軽いな。これなら小さい子でも大丈夫そうだ。
和尚 呪文も使えるんですよ。攻撃のガードも重要そうですね。
マッスル やみくもに振り回すだけでもダメそうだな。奥深い！

剣を振る▶攻撃

→剣の振り方に反応する。タテ、ヨコ、斜め斬りが可能



剣の腹を画面に向ける▶防御

↑剣の平らな部分を紋章ユニットに向けると、白い守りのオーラがでるのだ

剣を近づけオーブを選択▼呪文

←途中で入手できる秘密のオーブの力で呪文が放てる

体験レポート

剣の攻撃中心の体力勝負 **マッスル・イガリン**	呪文攻撃が似合ってます **和尚**
TVさえあれば誰でもプレイできるお手軽な点は○。剣を振った反応もすこぶるよく、ストレスを感じずにプレイできそう。剣を振り回すことになるので、ある程度のスペースがないと、危ないので気をつけよう。	『ドラクエ』のおなじみの世界観で物語が展開するので、シリーズファンにとってはうれしい。呪文、ガードなど戦略的要素もあるので長く楽しめる。一気に長時間プレイすると腕が疲れるのでじっくりプレイ推奨。

ハミダシニンドリ 『スライムもりもり～』『剣神ドラゴンクエスト』ともに、『ドラクエ』シリーズとしては意欲作となる。今後もこのような新しい遊び方の提案があるのかもしれないね。

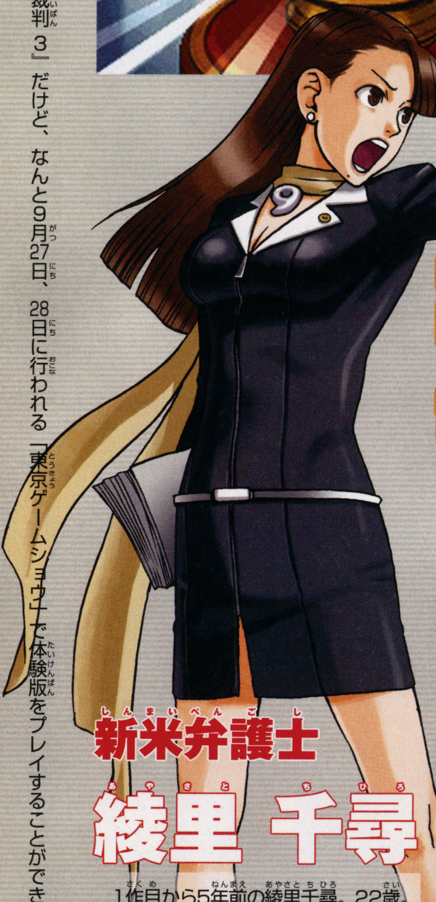
初公開 GBA 今冬 逆転裁判 3

発売元	カプコン
価格	4800円
ジャンル	法廷バトル
プレイ人数	1人用

ハミダシニンドリ
ついに情報が出てきた『逆転裁判3』だけど、なんと9月27日、28日に行われる「東京ゲームショウ」で体験版をプレイすることができるぞ!! ぜひ足を運んでみてね。

大人気法廷バトル第3弾がついに開廷!!

逆転裁判3



舞台は『逆転裁判』の5年前そして今度の主人公はなんと千尋さん?

法廷を舞台に、さまざまな人間模様を描く人気シリーズ最新作。今回の『逆転裁判 3』は、シリーズ1作目の設定から5年前を舞台に物語が始まる。大学生・成歩堂龍一からの依頼を受けて、新米弁護士・綾里千尋が法廷に立つ。前作までは、成歩堂のお目付け役だった千尋と成歩堂のこれが出会いなのだろうか?

←↑やり手女流弁護士の千尋も、5年前ではまだまだ新米。それでも、依頼された難事件を解決していく。もちろん、シリーズならではの決め台詞やポーズも健在だ!!

新米弁護士 綾里 千尋

1作目から5年前の綾里千尋。22歳。この頃はまだ新米弁護士だった。スーツ姿も初々しく感じられる。

前作までの千尋

➡前作までの千尋はすっかりベテラン。綾里法律事務所の所長で、成歩堂の良き指導者

星影弁護士も若い!!

↑前作で登場した星影弁護士も登場。千尋を横からサポートしてくれるぞ

↑今回の事件の依頼者は成歩堂。彼はいったい何をしたのか?

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

大学時代の成歩堂が容疑者に!?

『逆転裁判』シリーズの主人公といえば、正義感とハッタリを武器に戦う成歩堂龍一。

しかし今回は、なんと被告人役で登場する。彼が巻き込まれた事件の真実はいかに。

↑絶体絶命のピンチを大逆転で乗り越えてきた成歩堂も、まだ大学生。彼の法廷デビューは被告人からだったということか?

↑→被告側に立ち、証言中の成歩堂。マスクや「アヤしいモノじゃないんです」と必死に弁明しているところが逆にアヤしい…

大学生 成歩堂龍一

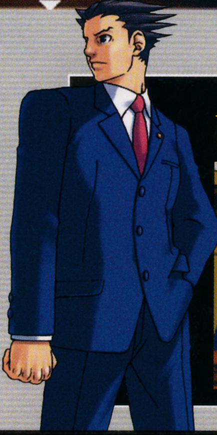
5年前の成歩堂。19歳。まだスーツ姿ではない。洋服の柄からして、彼女からのプレゼントだろうか?

なぜ事件は起きたのか?

↑言い争っている2人。どうやら女性のことのようだ

➡いきなり男の1人が倒れた。そこに立っていたのは…

↑なんと成歩堂だった。まさか彼が犯人なのだろうか…。そして彼らは一体何を言い合っていたのか? こうして、『逆転裁判 3』の幕が上がる…



前作までの成歩堂

←千尋の下で勉強し、独立する主人公。熱いハッタリとあふれる正義感で、冤罪の人々を助ける

おなじみのキャラクタも続々登場

シリーズを通して物語に彩りを添える、さまざまなキャラクタたちももちろん登場。5年前だけあって、どのキャラクタもみんな若いのだ!!

➡この人がいなければ始まらない。判決を言いわたす裁判長。それほど変化はないかも

亜内検事には髪の毛が!!

←↑千尋と対決することになる亜内検事。なんと、今作にはフサフサと髪の毛が…

事件に関わる? 新キャラクタたち

『逆転裁判 3』で初登場となる新キャラクタを紹介。この2人の人物は、千尋や成歩堂と一体どんな関わりをもっていくことになるのか?

謎の男

謎の美少女 ちなみ

←守るとは誰のことを言っているのだろうか? なにか事件と関わりがありそうなのだが…。気になるところだ

ハミダシニンドリ また体験版は、カプコンのHPでも配信予定なのだ。http://www.capcom.co.jpにアクセスしてみよう。ここでは、前作の紹介や体験版もプレイすることが可能だぞ!!

初公開 GC 12月11日

ワンピース グランドバトル!3

発売元	バンダイ	プレイ人数	1〜2人
価格	未定	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	対戦アクション		

ハミダシニンドリ アイテムには爆弾など相手を直接攻撃するもの以外に、自分の能力を上げるものもある。剣は攻撃力が、盾は防御力が、靴はダッシュ時のトップスピードが上昇するぞ。

360°自由に動き、アイテムや地形を駆使する対戦アクション

アニメやコミックで人気の「ワンピース」が、3D対戦アクションになってGCに登場。現在連載中の空島編を舞台にしたステージをはじめ、ジャヤ島やドラム城などでルフィやゾロが戦う。それぞれのステージは特徴的な地形やギミックでバトルを盛り上げる。また、爆弾や毒キノコ、蜂の巣といったアイテムを使って戦うこともできるのだ。キャラクタのファッションも空島編のものを再現しているぞ。

↑ゴムゴムの実を食べてゴム人間になったルフィと、両手と口に刀をもって戦う三刀流のゾロ。はたして勝者はどちらだ!?

↓ゾロやサンジの空島ファッションも、ごらんのとおりに再現

空島編のファッションを再現!

←相手をぶっ飛ばすナミ。くらった方はたまらない

→ロビンとチョッパーが向かい合う

空島編のエネルを加え、おなじみのキャラがせいぞろい

ルフィやゾロなどはもちろん、空島編の「神・エネル」を加えたプレイヤーキャラクタがぞくぞく登場。各キャラクタは、攻撃ボタンを連続で押すだけで簡単に連続技が出せるのだ。また、食料アイテムを取ってメシチャージゲージをためれば、強力な必殺技をくりだせるようになるぞ。

ゴムの力で海賊王を目指す ルフィ

海賊の赤髪のシャンクスにあこがれ、海賊王を目指す少年。ゴムゴムの力が最大の武器だ。

←↑メシチャージゲージ1つで、必殺技が1回だせる。必殺技は始動技がヒットすると発動するようになっているぞ

→強力な技を次々とくりだす、「ゴムゴムの舞踏」がルフィの必殺技なのだ

三刀流を使いこなす剣豪 ゾロ

もともと二刀流だったが、亡き友の愛刀を口にくわえ3つの刀を使うように。海賊狩りの異名を持つ。

←ゾロの必殺技が発動! 相手を一瞬で切り捨てるのだ

航海術にたけた女盗賊 ナミ

航海術にたけており、世界中の海図をかきあげるのが夢。金にがめつく見えるが、それは故郷の村を救うために多額の金が必要だったからなのだ。

→ナミの必殺技はバイクに乗って敵に体当たり(!)する豪快な技

©2003 尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI 2003

どんなに動いても相手と向かい合う

これまでの3Dアクションには自由に動き回れる反面、相手がどこにいるのかわかりにくくなってしまうことがあった。しかし本作では、常に自分と相手を中心にカメラが動く「アクティブチェイスビュー」を採用。これで、3Dの自由度と2Dのような位置のわかりやすさを両立しているのだ。

同じ方向に動くと…　カメラも一緒についてくる!

↑→自分と相手を結ぶ直線が、画面の横と常に平行になると考えればわかりやすい。このように相手と同じ方向に動くと、カメラも一緒についてくるぞ。

相手の周りを回ると…　相手中心にカメラが動く!

↑→このように、相手とは逆の方向に動いてもカメラの動きは同じ。プレイヤーの感覚では、どんなに動き回っても常に相手は横にいることになるのだ。

バラエティ豊かなバトルステージ

戦いの舞台となるステージはそれぞれ個性的。ここではそのうち「ジャヤ島」と「ドラム城」を紹介しよう。ジャヤ島は南国を思わせる美しい海が周りを覆うステージ。対照的にドラム城は、雪が降る中での巨大な城が舞台となるステージ。それぞれに特徴的なギミックが仕掛けられているのだ。

ジャヤ島

↑ジャヤ島の景観。よくみると島の先から木で作られた道が出ているのがわかる。主な戦いの舞台となるのはその近くだ

←ジャヤ島のギミックの1つベラミースプリングの狙撃が発動

→相手との対戦中にこれをくらってしまうと、不利になるだろう

ドラム城

→ステージ中に降り積もる雪。やはり走りにくくなるのだろうか

↑雪が降るなかにたたずむ巨大な城、ドラム城。その城の広場が戦いのステージ。アイテムはもちろんだが、雪も勝敗のカギをにぎりそう

←ドラム城のギミック。なんでも飲み込む「ワポル」が飛んできた!

ハミダシニンドリ
海やがけがあるバトルステージでは、そこから落ちると大ダメージを受ける。逆に相手を落とすのは有効な攻撃になるので、地形をいかして戦うこともできるのだ。

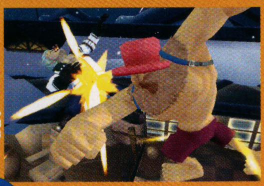
ウソをつかせたら世界一

←ウソップの必殺技は、その名も「死んだふりハンマー」!

ウソップ

ウソをつかせたら世界一でにぎやかな性格。パチンコの名手で、勇敢な海の戦士を目指している。

いろんな姿に変身できる



↑たくましく変身したチョッパーの体当たり!

チョッパー

ヒトヒトの実を食べ、いろんな姿に変身できるようになった野生のトナカイ。医者としても優秀だ。

自在に雷をあやつる

エネル

ゴロゴロの実により、雷を自在に操る。その圧倒的な力でルフィたちの前に立ちはだかる。

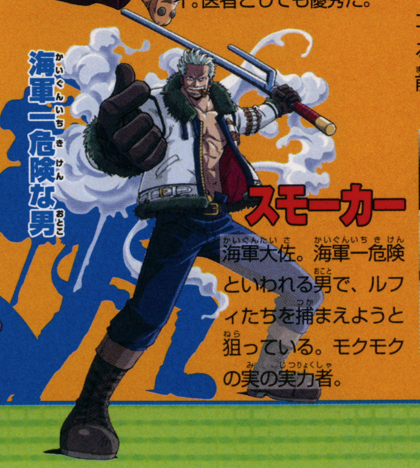
→サンジの必殺技「羊肉ショット」。コックらしい技名だ

サンジ

美人に目がないスゴ腕コック

料理の腕、足技のさえがともに超一流の男。世界中の海の幸が集まる伝説の海「オールブルー」を目指してルフィたちの船に乗る。

海軍一危険な男



スモーカー

海軍大佐。海軍一危険といわれる男で、ルフィたちを捕まえようと狙っている。モクモクの実の実力者。

↑チョッパーと戦うスモーカー

タイトルの「ツインスネークス」とは、主人公のソリッド・スネークと、事件の首謀者であるリキッド・スネークの2人のことなのだ。

続報 GC 今冬

メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス

発売元	コナミ
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID®
THE TWIN SNAKES

敵地に潜み任務を遂行するアクション

プレイステーション（以下PS）で好評のアクションゲームがGCにリニューアル移植。プレイヤーは主人公・ソリッド・スネークとなって敵地に潜入し、時には身を潜め、時には敵を倒しつつミッションを遂行していく。

新たに追加されたアクションでゲーム性も変化

GC版はPS版をただ移植しただけではなく、これまでにはなかったアクションがいくつも追加されている。

敵に見つからず行動することが基本となる本作では、特に便利な新アクションもあり、今までよりバリエーションに富んだ行動の選択ができるようになっている。PS版をクリアしていても新たな気持ちでプレイできのだ。

飛び出し撃ち

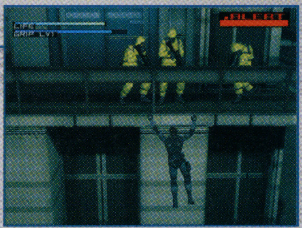
➡物陰に隠れた「ビハインドモード」の状態から、素早く飛び出して銃撃できるようになった。これで戦いを有利に進めることができる

主観撃ち

⬅自分の視点で狙いが定められるので、狙いもより確実になる。宿敵のリボルバー・オセロットとの戦いでも、役に立ちそうなモードだ

エルード

➡ぶら下がりで敵の目から逃れられるのだ



ロッカー

⬅ロッカーに入って敵をやりすごせるぞ

グラフィックはよりリアルに一新！

GC版ではグラフィックもすべて、新たに描き直されている。敵の基地などの背景がより細部まで描きこまれているいるほか、デモシーンのエフェクトや、登場人物のポリゴンモデルなどもすべて新しくなっているぞ。

⬅スネークとサイコ・マンティスに洗脳されたメリルが向き合うシーン

⬅爆発のエフェクトはより迫力あるものに

⬅敵のひとりであるスナイパーウルフもこのとおり

⬇戦車格納庫はその空間や戦車がより緻密に

ポリゴンデモ演出は映画監督「北村龍平」さんの手によるもの

ゲーム中に挿入されるデモシーンは、演出・監修を映画「あずみ」の監督である北村龍平さんが担当し、まったく新しいものになっているぞ。さらに、以前にはなかった新たなデモも追加されているとのことだ。

⬆宿敵・ニンジャとの出会いのシーンはこんな感じに

➡スネークとヒロイン・メリルとの再会のシーンはさらにアツそう

©1987 2003 Konami Computer Entertainment Japan

続報 GC 12月

ソニックヒーローズ

発売元	セガ	プレイ人数	未定
価格	6980円	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	ハイスピードチームアクション		

4チームそれぞれの旅立ちの理由が明らかに!

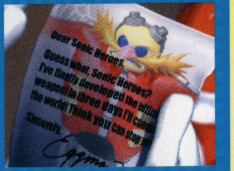
3人一組のチームを組み、3人の力をあわせていろんな難関をクリアしていくアクションである本作。

今回は4つあるチームがなぜ行動を起こすことになったかを明らかにする序盤のストーリーを紹介するぞ。この旅立ちの原因はまたしてもDr.エッグマンのようで、この先の戦いで出会うことになりそうだ。

Dr.エッグマンからの挑戦状に受けて立つ! TEAMソニック

ソニックのもとにDr.エッグマンからの手紙を持ってテイルスとナックルズがやってきた。手紙の中身はエッグマンからの挑戦状。もちろんソニックは受けて立つ。

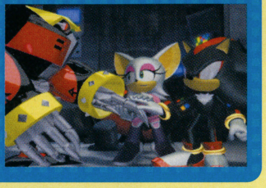
➡3人の力を合わせれば様々なアクションができるのだ



⬆手紙にはエッグマンの写真入り。何か裏がありそうだが…

Dr.エッグマンへ復讐するために TEAMダーク

世界中の宝を集めていたルージュは、Dr.エッグマンの基地に侵入し、カプセルに封じ込められたシャドウとオメガを発見する。ここで目覚めたシャドウたちは、エッグマンへの復讐を誓うのだ。



➡シャドウは記憶を失い、オメガは封じられたことをうらむ

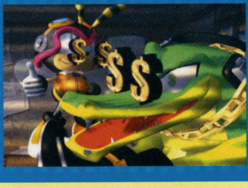
それぞれの友だちを探す旅へ TEAMローズ

新聞に載っていたソニックの写真を見て、いてもたってもいられないエミー。いっしょにいたビッグとクリームも探したい友だちがいると言うので、エミーとともに旅立つことを決意するのだった。

➡ビッグはカエルくんを、クリームはチーズの兄を探したいとか

望みどおりの報酬という言葉につられ… TEAMカオティクス

報酬さえ十分なら、何でも依頼は受けるというカオティクス探偵事務所。今回舞い込んだ依頼は怪しかったが、こなせば望みどおりの報酬がもらえるとあれば、彼らに断る理由などなかった。



➡あまりのオイシイ話に、目が思わず$マークになる事務所のみんな

続報 GC 11月27日

ガチャフォース

発売元	カプコン	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	3D対戦アクション		

対戦や交換などいろんなモードで楽しめる!

全長数センチのちっちゃなマシン生命体・ガチャボーグを操り、地球を侵略しようとする悪の組織を打ち倒すのが本作のストーリー。今回はこのストーリーが楽しめるモードとそのほかの遊び方を公開。ここで紹介しているほか、ガチャボーグの図鑑もあるのだ。

ストーリー

➡ストーリーを進めてガチャボーグを集めていくのだ

バーサス

⬅1人から4人まで、2対2のチーム戦ができるのだ

フォースエディット

⬅手に入れたガチャボーグで出撃するチームを作るのだ

チャレンジ

➡コンピュータを相手に1人から2人で協力プレイができる

トレード

➡集めたアイテムやガチャボーグを友だちと交換できるぞ

ガチャフォースの仲間たちも続々参戦!!

ハミダシニンドリ「ソニックヒーローズ」のチームカオティクスのメンバーは、スーパー32Xでリリースされた「カオティクス」に登場した面々。ただ、その中にいたマイティー・ザ・アルマジロはいない…。

©SONICTEAM/SEGA,2003
©CAPCOM CO.,LTD.

続報 GC 11月

メダロットBRAVE

発売元	ナツメ	プレイ人数	1〜2人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック以上
ジャンル	アクションRPG		

豊富なパーツを組み合わせたメダロットで探索&ロボトル!

これまでGB、GBAとタイトルを重ねてきた『メダロット』シリーズのGC版となる本作。今回はロボットバトル(ロボトル)が完全なアクションとなり、約200種類のパーツと頭脳にあたるメダルを組み合わせて、さまざまなフィールド上でロボトルしていく。ストーリーはシリーズで人気の高かった「イッキ編」を元にした外伝的なものになっている。

メタビー(カブト型サイチカス)

←イッキがロボトルを始めたころからのパートナー。射撃タイプで平地での戦いが得意

主人公イッキ

↑トルトルランドで行われる「ロボトルラリー」に参加することになったロボトル大好き少年

ロボトルラリーに挑戦

地形を生かした迫力ロボットバトル

↓イッキたちが住むおみくじ町のほど近くにあるトルトルランド

↑「ロボトルラリー」は園内のステージをまわり、トーナメント形式で相手を倒していく特別なイベントだ

メダロット BRAVE MEDAROT

広大なフィールド内にあるしかけとアリーナ

トルトルランド内に設けられた広大なステージは「アトラクションステージ」「ミッションアリーナ」「ロボトルアリーナ」の3種類で構成されている。またアトラクション内では、イッキが声でしかけの説明や、進めかたを教えてくれる「ボイスナビゲーションシステム」を装備しているので、ゲーム初心者や小さい子でも安心してプレイできるぞ。

ステージ全体

アトラクションステージ しかけを解いて先に進む

ステージ内は「ガードマン」や「落とし穴」といった、さまざまなしかけがいっぱい。このアトラクションステージ内に「ミッションアリーナ」や「ロボトルアリーナ」が存在する。さまざまなしかけを解いていくことで、それぞれのアリーナへの道が開けるのだ。

←メダロットを操作して、ステージ内のさまざまなしかけを解いていくことに

ボイスナビもある

➡ボイスナビを使えば通信でイッキがアドバイスしてくれる

ミッションアリーナ 与えられた条件をクリアする

「視界の悪いポイントでのロボトル」「大量の敵を倒す」といったミッションが設けられ、条件を満たさないと先に進めないポイント。

←アリーナに入るとクリア条件が公開される。先に進むためには欠かせないポイントとなる

アトラクションのさまざまなしかけ

ガードマン
←アトラクション内を警備するロボット

あな
←アイテムのそばに置いてある落とし穴

ポイントパネル
←点在するメダルの経験値となるもの

ロボトルアリーナ 相手を倒してパーツを入手

↑相手の頭のパーツを破壊すると機能停止。ステージ終了後にパーツの入手や、メダルの経験値をもらうことができる

メダロットの4つのパーツ(頭、右腕、左腕、脚部)の特性を生かしたバトルが楽しめる。それぞれのパーツごとにダメージ設定があり、頭部を破壊すると機能停止となる。またロボトルアリーナの地形もさまざまで、パーツがあれば地形に合わせた脚部を選択することができる。またシリーズで好評の「メダフォース」も健在で、迫力のあるエフェクトで発動されるのだ。

ハミダシニンドリ

「ロボトルラリー」開催中に、メダロットの動きに異常が発生するというアクシデントが各所で起こる。イッキがこの原因を探ると、あのイタズラ集団「ロボロボ団」のしわざだったのだ。

©1997/2003 Natsume Co.,Ltd.©1997/2003 Imagineer Co.,Ltd. キャラクターデザイン:ほるまりん 制作協力:(株)講談社 コミックボンボン編集部

続報 GBA 12月12日

ロックマン エグゼ 4 トーナメント レッドサン/ブルームーン

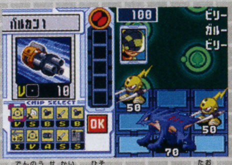
発売元	カプコン	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	データアクションRPG		

ROCKMAN EXE4 ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン

ROCKMAN EXE4 ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン

電脳世界で戦うアクションRPG

現実世界と電脳世界を行き来して戦うRPG、『ロックマン エグゼ』シリーズ最新作。シリーズ初の2バージョン同時発売となる本作では、タイトルにあるとおり「トーナメントバトル」がストーリーの大きなカギとなっているようだ。



↑電脳世界に潜むウイルスを倒せ

敵ナビの能力を引き出して戦う「ソウルユニゾン」システム

今回明らかになった「ソウルユニゾン」とは、敵ナビの独自の戦い方にロックマンのソウルが共鳴（ユニゾン）したとき、その敵ナビの能力を引き出して使えるようになるシステムだ。ユニゾンが起きることで、ロックマンの姿と戦い方が変化するらしいぞ。また、『レッドサン』と『ブルームーン』の2つのバージョンでは、ユニゾンできるナビのメンバーが異なるようだ。

ガッツソウル

↑パネルを破壊する能力を持つのだろうか？

←「1」からのレギュラー、ガッツマンと共鳴したソウルだ

サーチソウル

←未知のナビと共鳴した姿らしい。名前からすると遠距離攻撃が得意？

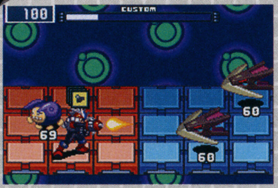
ナンバーソウル

←「1」に登場したナンバーマンと共鳴した姿。数に関係した能力を持つのか？

↑カスタムチップの数が10枚に増えている！？

メタルソウル

←「3」に登場したメタルマンと共鳴。パワフルなブレイク攻撃が得意だ



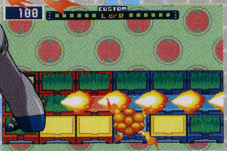
➡見た目通り、攻撃に優れたソウルらしい

ブルースソウル

←ロックマンのライバル、ブルースとも共鳴できるらしいぞ！

ファイアソウル

↓「1」に登場のファイアマンと共鳴。ファイアアームが得意技だ



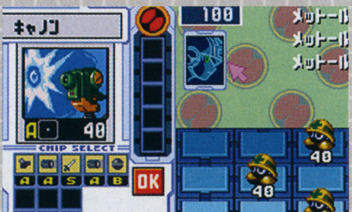
「フルシンクロ」でロックマンがさらに強くなる！？

本作では、バトル中のカスタム画面で表示される「ココロウインドウ」を見ることで、オペレーティング（ロックマンの操作）がうまく行っているかどうかを判断できる。オペレーティングが悪くてダメージを受け続けるとロックマンは不安そうな表情になるが、逆に息の合ったオペレーティングをすると「フルシンクロ」という特別な状態になるらしいぞ。

新システム「ココロウインドウ」

↑ソウルユニゾンしていると、表示されるロックマンの顔も変化するみたいだ

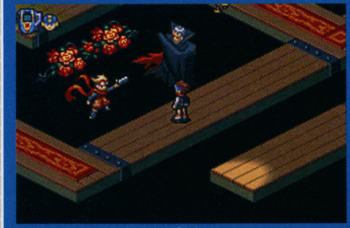
ロックと熱斗の心がひとつに！



↑フルシンクロ状態発動。どのような効果が!?

『ボクらの太陽』の主人公・ジャンゴが登場！

コナミから発売中の太陽アクションゲーム、『ボクらの太陽』の主人公・ジャンゴが『エグゼ4』に登場することが判明！『ボクタイ』ではヴァンパイア・ハンターとして活躍していたジャンゴだが、今回明らかになった写真でも吸血鬼らしいキャラと立ち向かっている姿が見られる。果たしてジャンゴとはどこで出会うことになるのだろう？



太陽銃「ガン・デル・ソル」がバトルチップに！

↑➡ジャンゴの持つ太陽銃『ガン・デル・ソル』がチップに！ どのような威力を持つのか？

ハミダシニンドリ

新作ごと新しいシステムを導入している『エグゼ』シリーズ。前作にあった「スタイルチェンジ」や「ナビカスタマイザー」などは『4』にも登場するのだろうか？

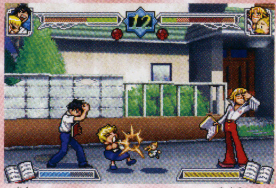
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

初公開 GBA 今冬 金色のガッシュベル!!うなれ!友情の電撃

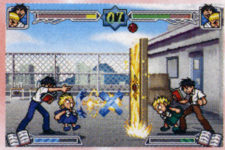
発売元	バンプレスト	プレイ人数	1～2人用
価格	未定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	対戦アクション		

コンビで戦う対戦アクション

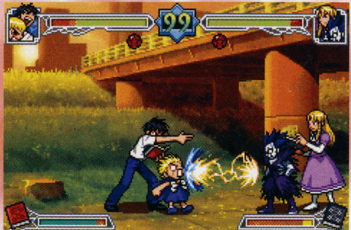
「人間」と、人間の心の力で強力な術が使えるようになる「魔物」のコンビで戦う対戦アクション。プレイヤーは人間となり魔物に指示を出して戦うのだ。



↑各キャラのパートナーとなる魔物はそれぞれ異なる能力を持っている



←原作ではありえない戦いも楽しめる



←↑魔物たちによる激しい術合戦が繰り広げられるぞ

初公開 GC 12月 デュエル・マスターズ

発売元	タカラ	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	バーチャルカードゲーム	備考	GC-GBAケーブル対応

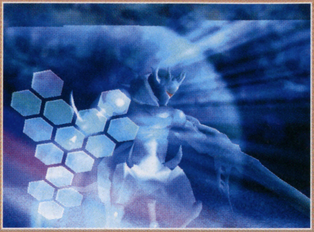
人気カードゲームがGCでゲーム化!

現実では入手困難なレアカードをふくめ、300種類以上のカードを収録。140種類のクリーチャーと呪文を、ポリゴンモデルやデジタルエフェクトで表現し、迫力のバトルが展開する。ルールはもちろん、実際のカードゲームのものを完全に再現しているぞ。チュートリアルがあるので初心者も安心。

←アニメやコミックのキャラクタも登場

クリーチャー召喚!

↑ヴァルキリー・ドラゴンを召喚!



↑クリスタルパラディンが召喚に応じて出現。迫力のバトルをくりひろげる

初公開 GBA 10月31日 みんなのソフトシリーズ 上海

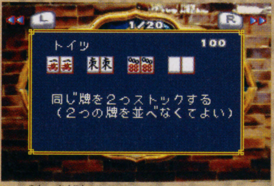
発売元	サクセス	ジャンル	パズル
価格	3480円	プレイ人数	1人用

定番パズルが低価格で登場

「上海」とは、麻雀牌を使ったパズルゲームで、同じ絵柄の牌を2個ずつ消していくパズルゲーム。ただし、選べる牌は上に何も乗っておらず、左右を他の牌にはさまれていないものの、というのが基本のルールになっている。本作では普通の上海の他にも、牌をすべて消すまでの時間を競うタイムアタックも用意されているぞ。

↑ヒントやオプションも充実している

タイムアタックに挑戦!



↑→役の確認ももちろんできる。なれてきたらタイムアタックに挑戦だ

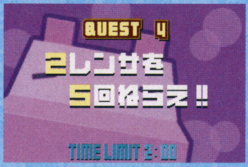
初公開 GBA 10月31日 みんなのソフトシリーズ ZOOO

発売元	サクセス	プレイ人数	1人用
価格	3480円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションパズル		

携帯電話で人気のパズルがパワーアップ

動物を入れ替えてタテかヨコに3匹並べると捕まえることができる。決められた動物を全種類捕まえると、次のレベルに進めるのだ。ノーマルの他に、スコアアタックやタイムアタック、与えられた課題をクリアするクエストなどのモードがあるぞ。

↑GBA版では、バラエティに富んだゲームモードがあるのだ



←課題を確認しよう

↑画面下にあるタイマーは制限時間をあらわす

↑画面左の動物は得点が2倍なのだ

ハミダシニンドリ 『デュエル・マスターズ』はGBA2台を用意すればTV画面を使って対戦できる。GBAには自分の手札や壊れたシールドなど、相手に見られたくない情報が表示されるのだ。

©雷句誠/小学館・フジテレビ・東映アニメーション ©BANPRESTO 2003 TM and©2003,Wizards of the Coast/Shogakukan/Mitsui-Kids 創作・著作物 ©TAKARA CO.,LTD.2003 Shanghai ©Activision,Inc and the word'Shanghai'is a trademark of Activision,Inc.throughout the world except Japan ?Shanghai ©SUNSOFT and the word 'Shanghai'is a trademark of SUNSOFT only in Japan.©2003 SUCCESS ©BUDDIEZ.inc LICENCE to SUCCESS

続報 GC 12月

ミッキー&ミニー トリック&チェイス

発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	かくれんぼアクション		

さらわれたミニーを助けるかくれんぼアクション

DISNEY'S ミッキー&ミニー トリック&チェイス

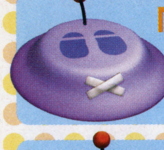
なぞの生命体ルルーにさらわれたミニーを探して、ルルーに見つからないように進むかくれんぼアクション。ルルーにはいろんな種類があり、それぞれ行動パターンがちがっているのだ。

↑つぼに入って隠れるミッキー。他にドラム缶の中に隠れることもできる

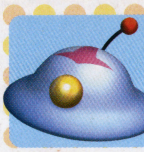
↑コンテナの下にもぐりこむ。ミッキーがものかげに隠れる場合は、障害物が半透明になるので見えやすいよ！

↑クレーンにぶらさがってルルーをやりすごそう

←下のルルーに気づかれないようにコンテナの上を進む



「あしあと」ルルー
音に反応して追いかけてくるぞ。このあしあとのしるしは、ひょっとして…!?



「やじるし」ルルー
直線的な動きで追いかけてくる。寝ているときが通り抜けるチャンスだ

「どくろ」ルルー
見つかってしまうと、追いかけてきて爆発する危険なルルー

「しましま」ルルー
しましま模様のルルー。どんな動きをするのか、わかっていない

初公開 GBA 12月

冒険遊記プラスターワールド 伝説のプラストゲートEX

発売元	タカラ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	プラストオンRPG&アクション		

冒険遊記 プラスターワールド 伝説のプラストゲート EX

↑属性ごとに移動速度も異なる

フィギュアの能力で世界に平和を取り戻せ

プラスターの立体フィギュアのデータをGBAに転送することで、ゲーム中のプラスターがさまざまな能力を発揮するRPGシリーズ第2弾。フィギュアの能力には6種類の属性と特殊能力があり、状況に応じてフィギュアを付け替えることでスムーズに進めるようになるのだ。

新プラスター ビートマEX

↑行動範囲の広いスタンダードなプラスター。オールマイティなので使いやすい

新プラスター ヴァローゼ

↑炎属性のプラスター。暗闇を明るくしたり、マグマの中に入ってHPを回復したりできる

続報 GBA 11月21日

ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3

発売元	カプコン	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

DISNEY'S ミッキーとドナルドの マジカルクエスト3

↓冒険の舞台となる本の世界

ミッキーとドナルドの2人で本の世界を冒険

本の世界に入り込んだミッキーとドナルドが冒険する横スクロールアクション。2人でプレイすれば、協力して1人ではできないアクションができるようになるのだ。

↑仲間をトスして大ジャンプ！

↑船で進むドナルドを追いかけるミッキー

←砂の岩山を進む。どんな仕掛けがあるのかな？

ハミダシニンドリ
『プラスターワールド』は4人対戦が可能だが、本編とは異なりアクションゲームになっている。対戦マップでは本編と同じように、属性をいかした戦いが求められるのだ。

©2003 Disney Developed by CAPCOM CO.,LTD. ©TAKARA/プラスター製作委員会/テレビ東京・NAS ©TAKARA CO.,LTD.2003

初公開 GBA 12月

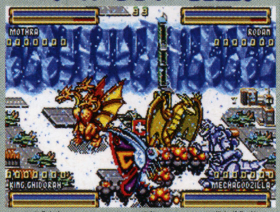
ゴジラ怪獣大乱闘アドバンス

発売元	アタリ	プレイ人数	1〜4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	対戦アクション		

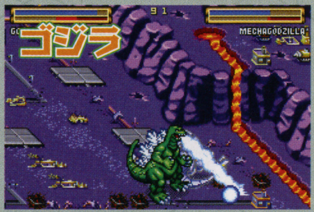
怪獣が入り乱れる対戦アクション

ゴジラやキングギドラなどの怪獣が戦う。パンチやキック、投げ技や必殺技など多彩な攻撃で怪獣バトルが展開するぞ。必殺技は攻撃ゲージの残量に応じて出すことができ、相手に大ダメージを与える。またステージにあるビルなどを破壊すると、パワーアップをはじめいろいろなアイテムが出現するのだ。

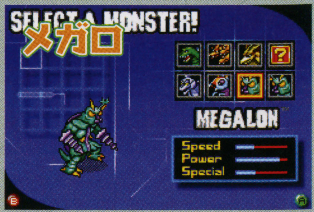
4人対戦可能!



←↑通信ケーブルを使えば、4人同時に対戦することもできるのだ



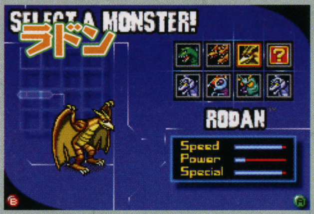
↑ごぞんじ怪獣王。放射能攻撃が強力だ



↑昆虫のような外見で、両手のドリルが特徴

↑ゴジラと何度も死闘をくりひろげた

↑蛾の怪獣らしく、リン粉攻撃を得意とする



↑その大きな羽で、大空を飛び回る

↑ゴジラをモデルに作られた怪獣兵器

続報 GC 10月24日

式神の城 II

発売元	キッズステーション	プレイ人数	1〜2人用
価格	6800円	メモリーカード	12ブロック
ジャンル	シューティング		

敵弾をかすらせると攻撃力がアップ!

↑ハイテンションはボス戦で有効

ショットと式神攻撃を使い分けて進んでいくシューティング。敵弾は当然かわさなければならないが、当たるギリギリまで近づくと、自機がハイテンション状態になり攻撃力が大きくアップ。ハイテンション状態になると、弾が赤く光るのですぐわかるようになっているのだ。

↑通常ショットはこのくらい。弱いわけではないが、これのみで戦うのはちょっとキツイ

↑ハイテンションになると、ショットの弾の数や大きさが格段に上がるのだ

続報 GBA 9月26日

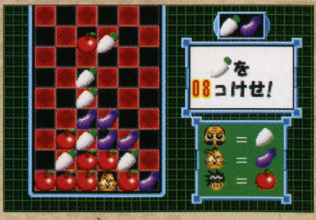
絶体絶命 でんぢゃらすじーさん 〜史上最強の土下座〜

発売元	キッズステーション	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ギャグアクション・アドベンチャー		

11種類のミニゲームをクリアして地球を救え

人気ギャグ漫画がGBAに登場する。アドベンチャーパートでイベントが起こったあと、ミニゲームがはじまるのがゲームの基本的な流れなのだ。

←↑アドベンチャーとミニゲームが交互に展開



←↑どこかで見たようなミニゲームも…

ハミダシニンドリ 『式神の城II』の自機の当たり判定は、見た目とは違って中心の1点のみとなっている。ハイテンションのときに光っているポイントがそれにあたるのだ。

©Godzilla®: Kaiju Dairanto Adobansu © 2002-2003 Atari, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Japan K.K. Developed by WayForward Technologies. All other trademarks are the property of their respective owners. ©1992-2003 Toho Pictures, Inc. ? & © 1954,2003 TOHO CO., LTD. 2001,2003 Alfasystem Co.,Ltd. All rights reserved. Published by Kids Station Inc. ©増山一寿／小学館©キッズステーション

続報 GBA 12月11日 ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪！妖怪列島

発売元	コナミ	ジャンル	アクションRPG
価格	4980円	プレイ人数	1人用

ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪！妖怪列島

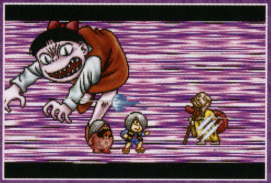
↑知っているようで知らなかった、鬼太郎誕生の秘話も収録されているぞ

鬼太郎を成長させて妖怪と戦え

妖怪から日本を守るために鬼太郎が戦うアクションRPG。ステージ中にいる仲間に出会うと、召喚して戦ってもらえるようになるぞ。

↑敵を倒して鬼太郎を成長させるのだ

↑妖怪を倒しながらステージクリアを目指す


←鬼太郎の召喚に応じて猫娘が登場！

続報 GBA 12月4日 あしたのジョー まっ赤に燃え上がれ！

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	4980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

ジョーとなってチャンピオンを目指せ

あしたのジョー まっ赤に燃え上がれ！

試合で重要なのが気力をあらわす燃え度。これが高い（燃えている）と得意技を出せるようになり、試合を有利に進められるのだ。

↑専用ケーブルを使えば通信対戦もできる

↑試合やトレーニングの間にストーリーが展開する

←それまでの戦績とともに獲得した通り名もわかる

↑強力なライバル達との試合を勝ち抜くためにジョーをきたえるのだ

続報 GBA 10月9日 マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ

発売元	コナミ	プレイ人数	1～3人用
価格	4980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	音楽ゲーム		

↑収録曲は全8曲

マーメイドメロディー Pichi Pichi Pitch ぴちぴちピッチ

歌とリズムにあわせてボタンを押そう

十字ボタンで入力するコマンドが歌、A（B）ボタンで入力するコマンドがおどりにそれぞれ対応している。十字ボタンの入力がずれると歌の音程がずれてしまうし、A（B）ボタンの入力がずれると、成功した時に見られるキャラのアクションが見られなくなってしまうのだ。

↑矢印の入力が歌詞の発音に対応している。タイミングがずれると歌詞もずれてしまうのだ

↑A（B）ボタンはおどりのボタン。タイミングよく押すとキャラがアクションしてくれる

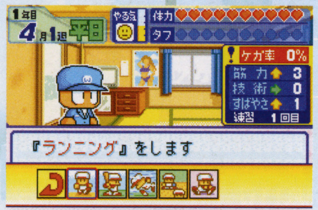
続報 GBA 12月4日 パワプロクンポケット6

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	4980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スポーツ・育成		

パワプロクンポケット6

いつでもサクセスできるシリーズ最新作

どこでもサクセスが楽しめる『パワポケ』最新作。今回は社会人野球編だ。さえない町工場の野球部が舞台となるようだが、どんな野球人生が待っているのだろうか？



↑はってあったチラシを見て入部を決めた主人公

↑練習の他にもさまざまなイベントが発生する

←工場のまわりにはいろいろな建物があるようだ

ハミダシニンドリ 『ぴちぴちピッチ』は途中でどれだけ失敗してもゲームオーバーになることはない（終了後の点数評価は低くなる）。ミスしてもあわてずにプレイできるぞ。

©水木プロ ©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan ©高森朝雄・ちばてつや／講談社 ©2003KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan ©講談社・ウィーブ・テレビ愛知／ぴちぴちピッチ製作委員会 ©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan（社）日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球機構公式記録使用 ©2003 Konami Computer Entertainment Studios

特集

EA
ELECTRONIC ARTS™

ソフト界の巨人が動き出す

エレクトロニック・アーツ（略してEA）という名前を、一度は聞いたことがあるんじゃないかな？　もちろん、数多くの話題作を提供している世界最大のソフトメーカーのこと。なにが世界最大かって、ソフトの販売シェアトップ（本国アメリカにて）を任天堂と毎年競っているくらい巨大な会社なのだ。そのEAが、11月から怒濤の新作ラッシュを始める。今回の特集で、その中から8タイトルを詳しく紹介しちゃいます！

lineup

年末年始に発売される新作ソフトラインナップ

GC	11月13日	ハリー・ポッター　クィディッチ ワールドカップ	5800円
	11月	メダル オブ オナー　ライジングサン	6800円
	11月	スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅢ	6800円
	12月11日	ハリー・ポッターと賢者の石	5800円
	12月	007 エブリシング オア ナッシング	6800円
	12月	SSX3	6800円
	2004年1月8日	ロード・オブ・ザ・リング／王の帰還	6800円
GBA	11月13日	ハリー・ポッター クィディッチ ワールドカップ	4800円
	11月	メダル オブ オナー アドバンス	4800円
	12月	007 エブリシング オア ナッシング	4800円
	2004年1月8日	ロード・オブ・ザ・リング／王の帰還	4800円

ハリー・ポッター クィディッチ ワールドカップ

GC

タイトル	ハリー・ポッター クィディッチ ワールドカップ	ジャンル	アクション
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1人～2人用
発売日	11月14日	メモリーカード	未定
価格	5800円	備考	GC-GBAケーブル対応

GBA

タイトル	ハリー・ポッター クィディッチ ワールドカップ	ジャンル	アクション
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1人～2人用
発売日	11月14日	備考	GC-GBAケーブル対応
価格	4800円		

魔法のほうきで空を駆ける新体験のスポーツゲーム

世界的なベストセラー小説「ハリー・ポッター」シリーズの世界で行われている、魔法のスポーツ「クィディッチ」を再現。4つの空飛ぶ球を追って、魔法のほうきにまたがった選手たちがスリリングなプレイを繰り広げるぞ。原作に登場した「ホグワーツ魔法魔術学校」内の寮のチームで競うモードのほか、イギリス、アメリカ、日本など世界各国のチームの中から優勝を目指す「ワールドカップリーグ」などのモードが用意されている。

空飛ぶボールを追って激しいチェイス!

←スピーディーな展開とワイルドな攻防がクィディッチの魅力。ルールを一から教えてくれるモードもあるので、原作を知らない人でもプレイできる

原作にも登場する人気スポーツを完全再現!

↑ハリーをはじめとする原作キャラも登場

↑クィディッチはサッカーやバスケットと似たタイプのスポーツ。球を丸いゴールに入れれば得点。ほうきに乗ってるのがハリポタっぽいよね

➡球をゴールに投げ入れるチェイサー、それを阻止するキーパーなど4つのポジションがある

GC・GBA版をつなげて同時プレイもできる!

GC版とGBA版を接続することで、お互いのクィディッチカードを交換したり、新しいスタジアムが使うことができるようになるぞ。また、試合のときもGBAの画面を使ってチームのデータをリアルタイムで表示したり、「シーカーモード」をプレイしたりなど、幅広くゲームを楽しむことができるようになるらしいぞ。

←GBA版でも、基本的なルールはGC版とほぼ同じだ

➡GCに接続すればGBAの画面でいろいろなことができる

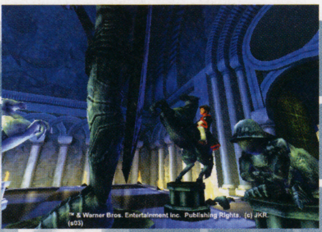
ハリー・ポッターと賢者の石

GC

タイトル	ハリー・ポッターと賢者の石	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1人用
発売日	12月12日	メモリーカード	未定
価格	5800円		

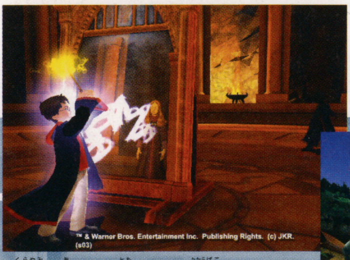
ハリー最初の冒険を体感できるアドベンチャー

小説「ハリー・ポッター」シリーズの第1作目である、『ハリー・ポッターと賢者の石』を元にしたアクションアドベンチャー。原作に登場した様々なキャラクタや魔法、アイテムなどが再現されているぞ。ホグワーツ魔法魔術学校で習得した様々な魔法を使いながら、学校に隠された「賢者の石」の秘密を解き明かそう。



↑巨大な「魔法使いのチェス」での戦いなど、原作の名シーンもバッチリ体感できる

魔法を駆使して道を切り開け!



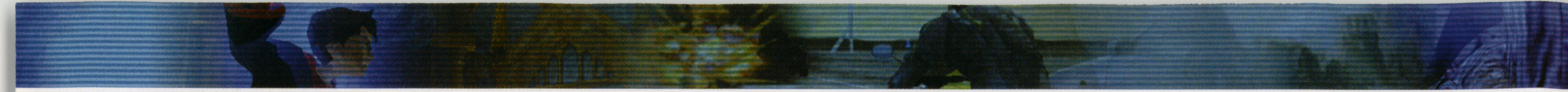
↑暗闇に明かりを灯したり、宝箱やドアのカギを開いたりと、魔法の効果は様々だ

➡巨大なトロールとの戦い。攻撃魔法やアイテムを使って立ち向かおう!

ハミダシ EA

『クィディッチワールドカップ』では、プレイの成績によって「クィディッチカード」をもらうことができる。このカードを集めていくことで新しい難易度やチームが選べるようになるぞ。

© 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO, WB SHIELD: ™& © Warner Bros. Entertainment Inc.



真珠湾から反撃を開始せよ！

MEDAL OF HONOR RISING SUN

GC

タイトル	メダル オブ オナー ライジングサン	ジャンル	FPS
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1〜4人用
発売日	11月	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

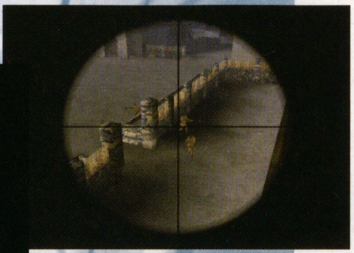
アメリカ軍兵士となって連合国軍を勝利に導け！

アメリカ軍の一兵士となって、第二次世界大戦時の太平洋で戦う主観視点のシューティング。米海兵隊や米レンジャー部隊、英SRSなどを率いてさまざまな任務に挑む。武器も当時のものを忠実に再現。三八式歩兵銃やM1ガーランド、トンプソンといった銃が登場するのだ。

←線路に沿って進み、戦場へ向かう

←↑戦場は港に停泊中の軍艦の中や、熱帯地方の島など、第二次大戦中に日本とアメリカが戦った舞台なのだ

スコープで狙え



←↑武器によってはこのようにスコープがついているものも。遠距離からの狙撃を狙え！

GBA版『メダル オブ オナー』と連動も

本作はGBA版『メダル オブ オナー アドバンス』とリンクさせることができる。リンクすると、サバイバルモードが出現するほか、GCで『ライジングサン』の各ステージの地図が見られるようになるぞ。

史実の作戦を再現したステージ

当時の大日本帝国の真珠湾奇襲によって始まった日米戦争。その真珠湾から、フィリピンなどの東南アジアがゲームの舞台となる。

真珠湾では迫りくる日本の戦闘機に応戦。圧倒的な機動力を誇る戦闘機にアメリカ軍は対抗できるのだろうか？

このステージでは、沈む軍艦から脱出し、機銃つきの小型ボートで応戦しながら脱出をはかるのだ。

熱帯のジャングルなどでの戦いでは、見通しが悪そう。敵が気づいていないときに奇襲をかけたり、逆に奇襲をかけられたりと激戦になるだろう。

→身長より大きい草が生い茂るなかを進む

熱帯での激戦

↑敵兵の出現か!? 距離が近いだけに激しい戦いになりそう

大日本帝国軍の奇襲!?

↑アメリカ軍の軍艦が日本軍の猛攻を受ける。無事に生き残ることができるか!?

↑日本軍の戦闘機を見事撃墜！ 圧倒的に不利な状況だが、あきらめずに戦うのだ

圧倒的な臨場感で戦場を体験できる

今回記事を担当するにあたって前作の『メダル オブ オナー フロントライン』をプレイしてみました。そしてびっくり。こんなにすごいゲームだったのか！と冗談抜きで思ったのです。飛び交う銃弾に怒号、地雷や戦闘機の落とす爆弾などでしばしば視点が揺れ、画面はこれぞ戦場という臨場感にあふれています。プレイヤーの兵士は、1発や2発撃たれたくらいでは死にませんが、それでもムチャをするとあっさりと死にます。この微妙な強さがこのゲームのリアルさとゲームとしての面白さを両立しているのかなと、思ったり思ってみなかったり。（和尚）

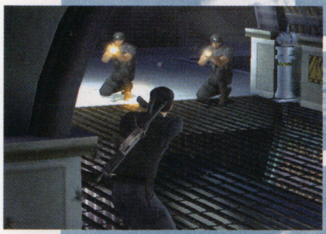
©2003 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.

007 エブリシング オア ナッシング EVERYTHING OR NOTHING

背後からの視点になり、よりプレイしやすく

世界最高の諜報部員ジェームズ・ボンド（コードネームは007）となって世界を陰謀から救うスパイアクションゲーム。前作にあたる『007 ナイトファイア』や、ニンテンドウ64版『ゴールデンアイ 007』と大きく違うのはその視点。前2作が主観視点のいわゆるFPSだったのに対し、今回は主人公であるボンドの背後からの3人称視点に変更されたのだ。アクションシューティングとドライビングの2つのパートがあるのは『ナイトファイア』と同様。

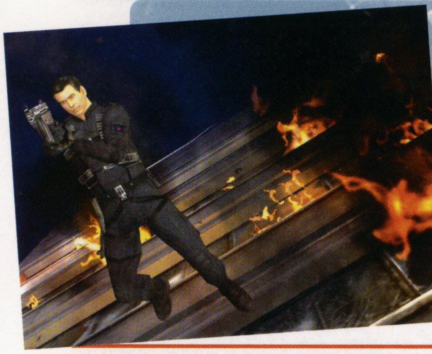
アクションパート

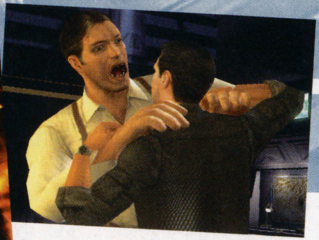


↑アクションシューティングパートで使用する銃も豊富に用意されている

ドライビングパート

↑ドライビングパートでは、バイクなどに乗りながら武器を使うときもある





←↑ガジェットを使ってピンチを乗りこえろ。過去の映画に登場した人気悪役も登場するのだ

GC

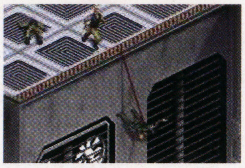
タイトル	007エブリシング オア ナッシング	ジャンル	スパイアクション
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1〜4人用
発売日	12月	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

GBA

タイトル	007エブリシング オア ナッシング	ジャンル	スパイアクション
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1〜2人
発売日	12月	備考	GBA専用通信ケーブル、GC-GBAケーブル対応
価格	4800円		

「ボンドスタイル」が求められるGBA版

ゲーム中、一流のエージェントとしてさまざまな選択が求められる。そのときとった行動がボンドらしいと、多くのトークンを入手。多くのトークンがあれば武器や装備のパワーアップを有利に行えるぞ。



→ワイヤーを使ってぶらさがるボンド

←ボンドらしい行動で任務にいどむ

ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還

GC

タイトル	ロード・オブ・ザ・リング／王の帰還	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	1月8日	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

GBA

タイトル	ロード・オブ・ザ・リング／王の帰還	ジャンル	アクションRPG
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	1月	備考	GBA専用通信ケーブル、GC-GBAケーブル対応
価格	4800円		

新キャラクタ、マルチプレイを追加

映画「ロード・オブ・ザ・リング」の物語を忠実に再現するために、複数のプレイヤーキャラが存在する。前作と同じアラルゴン、レゴラス、ギムリの他にガンダルフなどの新キャラクタが登場。それぞれのキャラが違った物語を展開する。また、前作にはなかったマルチプレイを追加。2人で協力してステージをクリアしていくのだ。

↑象や空飛ぶ生物に乗って戦うものもいる

←↑崩れた宮殿のような場所で激しい戦闘がくりひろげられる。ガンダルフは大勢の敵を勇敢に迎え撃っている

GBAとのリンクで隠しマップやアイテムが出現

GBA版はクォータービューのアクションRPG。6人のプレイヤーキャラのなかから1人を選んで、戦いの目的地モルドールを目指して冒険する。また、GC版とリンクすれば、隠しマップやアイテムが手に入るぞ。

→↓武器や防具を充実させて敵を倒すのだ

キャラごとにストーリーが変化

←キャラによってストーリーやマップも異なる

→自分でポイントをふりわけて、スキルを覚えるのだ

ハミダシEA

『ロード・オブ・ザ・リング』のマルチプレイは画面分割ではなくて、一画面のなかでプレイする。ちなみにマルチプレイできるのはシングルプレイでクリアしたステージだ。

EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (all source code, all other software components and certain audiovisual components only) ©2003 Electronic Arts Inc. EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (certain audiovisual components) ©2003 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related trademarks TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties©1962-2003 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. EVERYTHING OR NOTHING is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED. Triumph is a registered trademark of Triumph Designs Ltd. All rights reserved. Licensed from Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG under certain Patents. Porsche, the Porsche Crest, and Cayenne are registered trademarks of Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. ASTON MARTIN and the ASTON MARTIN LOGO are trademarks owned and licensed by Aston Martin ©2003 Aston Martin Lagonda Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. ©2003 New Line Productions, Inc. The Lord of The Rings and the characters, names, and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMESTMis an Electronic ArtsTMbrand ©MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings, The Return of the King and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a/ Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. Game Code and certain audio visual elements© 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

アナタのギモンに答えます

EAの質問箱

EA編 エレクトロニック・アーツのしつもんばこ

今回はニンドリで一番EAを取り上げた記念〜！で、日本のEAにいろいろと質問してみました。EAの成り立ちや、海外で開発されたゲームを日本で発売するときの苦労、のようなことを中心に聞いてみたよ。（協力：EAパブリッシング事業部さん）

Question
EAのスゴさを数字で説明してください！

A 年間発売タイトル数が約100本。ソフトの売上が約3000億円。本社の敷地が92900平方メートル（東京ドーム約2個分）。従業員数は約3000名です。

▶▶▶ 例えば売上を任天堂と比較してみると、任天堂は昨年約5000億円の売上。ただしこれはハードの売上も含めているので、ソフト単独で見るとEAのスゴさがわかると思います。年間100タイトルって、同一内容のソフトを複数のハードで出しているせいもあるけど、実に毎月8本以上のソフトを発売している計算。スゴい…。

Question
EAの組織はどうなっていますか？

A ブランドは大きくEAスポーツ、EAゲームズ、EAスポーツBigの3つがあります。世界の75カ国に営業拠点があるほか、ゲームを開発するスタジオが世界各地に10あります。

▶▶▶ とにかく、海外ではスポーツゲームといえばEA、というくらいスゴんです。そのEAスポーツのほか、『メダル オブ オナー』などはEAゲームズ、トンデモスポーツ系？はEAスポーツBigという感じでブランドを分けているみたい。スタジオとは任天堂に対するHAL研のような感じのところだと思えば分かりやすいかな？『シム』シリーズのマキシス、『ウルティマ』のオリジンもスタジオのひとつ。良作を続々と発表できるのは、多くのスタジオの存在があってこそなのだ。

Question
ゲームの開発は、すべて海外でやっているんですか？

A 日本にもスタジオがありますが、現在はほぼ本社、カナダ、UKスタジオで開発を行っています。

Question
日本語への移植作業に日本人のスタッフはいますか？ また、一番気をつけていることは？

A ほぼ日本人です。約20人います。ユーザーの皆さんが読みやすい日本語フォントを採用し、分かりやすく翻訳することを心がけています。

Question
言葉以外の部分（たとえば難易度など）で、日本版のために手を加えるということはありますか？

A 難易度設定は日本向けに調整することがあります。また画面表示メーター（ゲージ）など日本向けのデザインに替えてもらうことがあります。

▶▶▶ というわけで、日本で発売するソフトに関する質問にまとめて答えていただきました。GCの『ローグスコードロンII』では、日本人の声優を起用してセリフの部分を全面的に録り直していたり、文字の表示も大きく表示するというのは、かなり大変な作業なんじゃないかと思います。言葉をよくすると、実はゲームの遊びやすさがかなり向上するんですよ。海外版の『メダル オブ オナー』とか、英語でヒントを話されても全然分かんなかったし（苦笑）。日本人による日本人のための翻訳作業がキチっと行われているんですね。

Question
来年以降の予定は？

A 今後も『ニード・フォー・スピード・アンダーグラウンド』『シムピープル　バスティン・アウト（仮）』などの話題作を発売していく予定です。

▶▶▶ 『シムピープル』は、分かりやすく説明するとリアル版『どうぶつの森』（ちと違うけど）。自分の好きなように人を作ったり家を作ったりして、その人の人生を遊んじゃおう、というゲーム。世界最大のゲームイベントE3で、任天堂の発表会にも登場した期待のソフトなのだ。GBA版との連動も気になります！

Question
最後になりますが、今後の目標は？ やはり日本でも「No.1」？

A 将来的にはそうなりたいですね。

▶▶▶ EAの会社概要によると、日本単独での昨年度売上は、5年前と比べて実に4倍もの成長を見せているとのこと。今年末のようなタイトル増加にともない、EAは日本でも今より確実に大きくなるでしょ。GC&GBAのタイトルもガシガシ出してくださいね！

ハミダシEA

Q 海外ゲームは難しいと言われますが…。

A 難易度や見た目を含め努力はしています。実際に難しいのか？メディアの皆さんにも伝え方を考慮して頂ければとも思います。

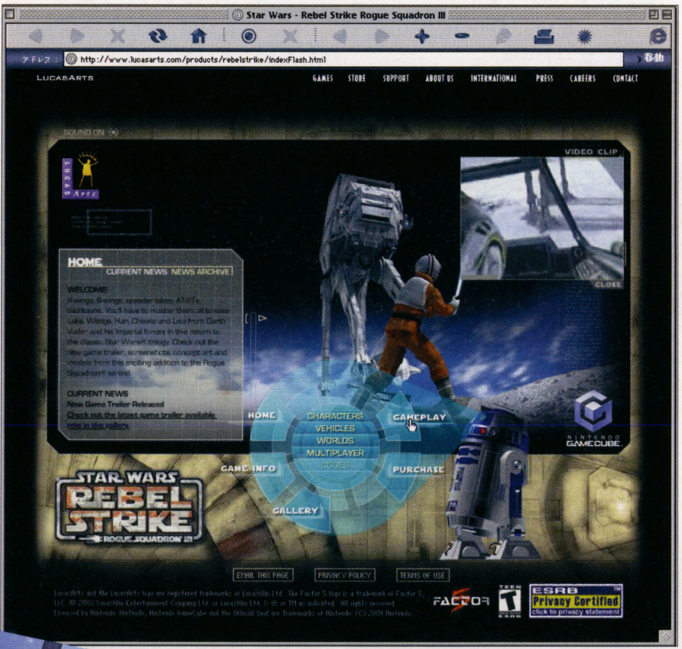
▼すみません…。気をつけます…。

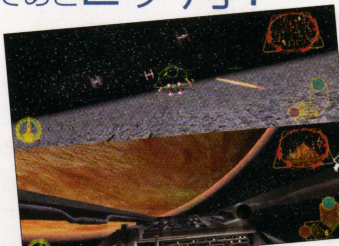
もうちょっとまってね
COMING SOON

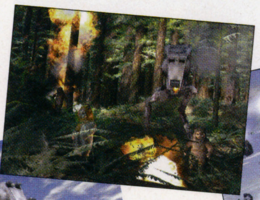
史上最強のSWまであと2ヶ月！

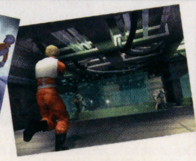
特集では紹介できなかったが、11月にはGC専用の超ビッグタイトルが控えている。そう、『スター・ウォーズ ローグスコードロンIII』だ。前作でも驚くべきグラフィックだったのが、今回は2倍の処理速度を得たおかげで2倍美しくなっているのだ。前作のステージも、今度は2人同時プレイで遊ぶこともできるんだとか！ とにかく、もうすぐニンドリでも詳しく紹介できると思うので、ちょっとだけ待っててほしい。こうご期待！

http://www.rebelstrike.com









←アメリカの公式サイトでは、動画や新しい画面写真などを見ることができる。もちろん英語表記だけど、見られる人はぜひチェックしてみてね

学校法人ニンドリ学園 COLORS

みんなで広げようニンドリャーの輪!

（東京都／タモさん）

すんません、前号ではバッチ当選者を3人しか選んでませんでした。ので、今回は7人選んでます。それから、投稿者さんの名前を間違えた場所もありました。ごめんなさい。次号はVol.100ですし、バシっひきしめてといきます。(担当かややん)

●投稿者の年齢、私はOKです！ てか、ぜひ入れてください！

【静岡県／どりーむさん14歳】

●年齢掲載、賛成です。自分の歳を隠すなんて、やましい事してるわけじゃなし…。

【大阪府／Kuroさん16歳】

──というわけで、Vol.102あたりから、みんなの年齢を↑のような感じで入れようかと思っています。普通のハガキで投稿する人は、住所＋ペンネーム＋年齢を書くのも忘れずにね。年齢を書いてほしくない人は、「歳書かないで～」とか分かるように書いといてね。アンケートハガキの年齢書くトコの近くとかだと嬉しいっす。

●近所の書店でニンドリが18禁コーナーに並んでいます。困る…。

【島根県／東川どららさん】

──ちなみに「18禁」とは、いわゆる“えっちりちー”な本のことね。むむむ、マリオの表紙がそんなコーナーに置かれてるのか…。ちょっと心外…。

●スペースワールドもビッグバンドライブも、地方人間には辛いね…。交通費が…（新潟だったらマシなほうか…）。

【新潟県／黒崎秀さん】

──ライブお疲れさまでした！行けなかった人、ちょっと128ページを見てちょーだいな。ね、ね？ スンゴイでしょ？ というわけなので、あと1ヶ月、楽しみに待っててね！

●背筋をやっている姿がまるでマントマリオのようだと、やっているときに考えると、さらにお腹が苦しくなります。

【千葉県／くりっちょさん★】

──んじゃ、これからは背筋のことを「マントマリオ」と呼ぶことに決定。それから、反復横飛びは自分をリンク(Z注目中)だと思いこんでやると速くできるというウワサです。

●読書感想文のネタをニンドリにしたら、友人に怒られた。マジ。

【静岡県／アヤさん】

──わはははは。先生に見せてたら、もっと怒られたんじゃないでしょーか。といいつつ、かややんも昔まんがで書こうとしましたよ、感想文。そっちのほうが、よっぽど面白いことを書ける自信があったので。気持ちはわかります、うん。

●「鳥人間コンテスト」を「ニン鳥人間コンテスト」と勘違いしてました。

【千葉県／TAKAさん】

──あ、いいね～。今度やろっか？ ニンドリ人間コンテスト。って、どんな人間なんだかまったく分からんけど…。

●『テイルズ オブ シンフォニア』4日でクリアしちゃった。好きなだけ遊べる夏休みめ！

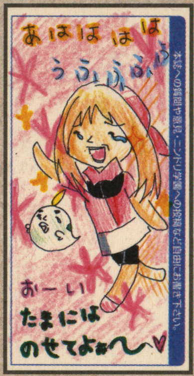
【群馬県／リーフォスさん】

──あれ、60時間くらいかからない？ すっごいなぁ…。今号の特集とかでやってると思うけど、クリアの仕方やサブイベントもたくさんあるから、まだまだ遊べるかもよー。

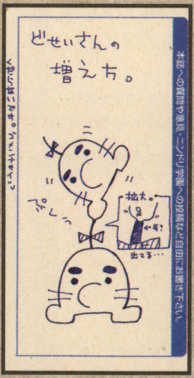
●ボツハガキってなんだかむなしい…。特にあたしが…。

【埼玉県／ヤミ・ヨコータさん】

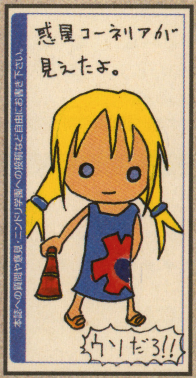
──投稿は全部読んで楽しませてもらってます。ボツだからムダ、なわけじゃないんだよ。



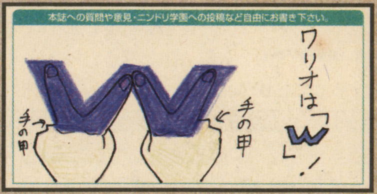
(愛知県／クロスさん)普段は「載せて～」ってハガキは載せないんだけどコレは載せちゃいます。左のはニセテレサ？



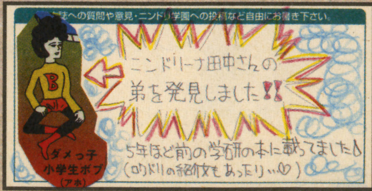
(愛知県／ペペロンさん)さすがどせいさん、ひと味違いますな。増える途中の小さな姿を見たい…



(神奈川県／司鳥ショウさん)北斗七星のやや左に見える、ひときわ大きな光がコーネリアらしい(ウソ)



(長野県／朱弥呼さん)逆にすればマリオもできるね。親指と人差し指でZ注目だし、他にもなんかマーク作れないかな



(千葉県／リファラ好きまぐまぐさん)上着がソックリ…。タンパクな顔もほのかに似ている気が。(アホ)って注釈がスゴイ…

ニンドリビアの泉 任天堂のムダ知識

●『スーパーマリオブラザーズ』に出てくるブロックやツクシは、クッパに魔法をかけられたキノコ王国の住人である。

【静岡県／さとこさん】91ドリャ

●『MOTHER1＋2』のサントラで、26曲めが終わっても数分そのままでいると、鳥の鳴き声と川の流れる音がする。

【北海道／ヨタメシさん】88ドリャ

●リンク、という目薬がある。

【千葉県／グリニッジさん】74ドリャ

●『MOTHER2』で名前を決めた後の「OKですか？」という声は糸井重里さんのものだ。

【広島県／ガイアさん】1101ドリャ

●ゲームカセットで、バッテリーバックアップを使ってセーブができるようになったのは、ファミコンの『森田将棋』（セタ）である。

【埼玉県／岸利透さん】64ドリャ

●ポケットカメラとカードeリーダー＋は同じ大きさである。

【東京都／ゲーム情報屋さん】68ドリャ

●東京ディズニーランドのジャングルクルーズには、Zambesi Zeldaという名の船がある。

【茨城県／ユーロスター・ハイラルさん】86ドリャ

●F-1ドライバーのルーベンス・バリチェロは、『マリオカート』大好きのゲーマーである。

【京都府／赤国ロシアさん】71ドリャ

今号の目標

ひさびさに昔のニンドリを読み返す

【神奈川県／青木俊輔さん】

ニンドリーナ田中

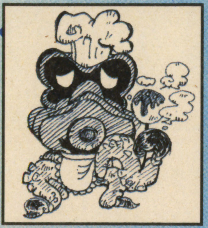
お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園フリートーク」係 まで

今週の日直さん

名前：オクタコック
得意料理：たこ焼き（石入り）
夢：いつかはハイラル城下町にチェーン店を出す。

【神奈川県／ばななみそさん】



ちょっと気になる、こんなコト

●いまだにニンドリの『RUNE II』体験版を遊んでいるのはオレだけじゃあるまい。

【鹿児島県／泰さん】

●『どうぶつの森』のリチャードが、ダウンタウンの浜田さんに見えてしかたありません。

【兵庫県／Karuuさん】

●カービィの上にどせいさんが乗り、シルエットで写したら「ドラ○もん」になりませんか？

【北海道／動植物さん】

●カービィは手足があんなに短いのに、どうして起きあがれるの？

【岡山県／木山聡さん】

——体のぷよぷよで、はずみをつけてる？

こんな○○はイヤだ！

●ブルーファルコンを運転しているキャプテン・ファルコンの顔が、いっぱいいっぱいだ。

【岩手県／ゴロン君さん★】

●サムスのグラップリングビームを使うと、手がびよ〜んと伸びる。

【兵庫県／ヒラっちさん】

●味にうるさいヨッシー。

【神奈川県／赤いつねきちさん】

●妻に頭が上がらないファルコン。

【東京都／マッツさん】

●『どうぶつの森』のオブジェに墓石がある。

【埼玉県／ボビーさん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●『ビューティフル ジョー』のCMを見て、父が「新しい仮面ライダーじゃん」、母が「新しいアバレンジャーでしょ？」と言ってました。違う!!

【愛知県／加納舞子さん】

●弟がニンドリにハマってしまい、発売日2日くらい前から「ニンドリは？」と聞いてきます。

【福島県／ZENZo→さん】

●父は『どう森』のキャラが話す言葉を動物語ではなく、ごにょごにょ語と言う。

【岐阜県／実楠さん】

ダジャレドリーム

すまん、反省。（ルパン三世）

馬に賭けた無謀（海に消えた秘宝）

【茨城県／仲村光二さん★】

きっと、競馬にお金をつぎ込んで失敗した人のストーリーなのね（笑）。

あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●FE 烈火の剣』で、エリウッドを動かしてるのに何回やっても制圧できない。と思ったらヘクトル編でした。

【埼玉県／しらいふうさん】

●『エターナルダークネス』をクリアしたとき、スタッフロールが流れた後で「ブー！」と鳴ったまま停止。さんざん幻覚を見ていたので、最後までこんなことしやがって！と思ってたら、本当にフリーズしてました…。

【埼玉県／ユル・ブリナーさん】

●『スマブラDX』に出てくるおそば（食べ物アイテム）を、ビデオデッキだと思ってました。ぎゃふん。

【神奈川県／ゆなBlackさん】

●『FFCC』のしましま盗賊団リパル・ダットを威勢のある姉ちゃんだと思い違いしました。胸がぺったんこ…（滝汗）。

【E-mail／梓瑾宇奈さん】

オラが村のお宝自慢

Treasure No.53

手作りマスタソード

Vol.97のファンクラブで言ってたマスターソード、できました！ 今度は盾を作ろうかなぁ。剣の後ろにあるポスターは、10年くらい前に公民館でマリオの映画が上映されたときに買ったものです。

【大阪府／城好きさん】

——盾も作ったら次はフックショットね。いっそのこと、コンプリートしちゃってください（笑。ウソウソ）。ポスターは、いいイラストですね〜。額に入れて大切にしてますね。

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（『テイルズ』のキャラに似てる髪型、とかね）も大歓迎ですよー。

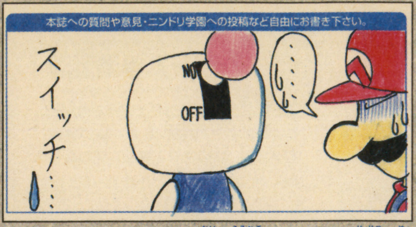
一発！芸達者 響（ひびき）

（福岡県／めりの娘さん★）♪ゆっかいだーな〜、ってなアレですな。んっがっぐっぐ。この後はマリオジャンケンなのね

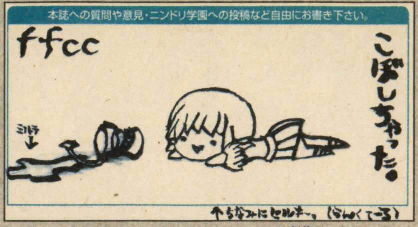
（愛知県／ヒノ嵐さん）まあまあ、そんなグレないで…。ちなみにコミュニティストア、名古屋市なら何店かあるみたいだよ

（青森県／SA-Xもどきさん）お、よく知ってるね〜。そそ、その辺その辺。そっから5万光年行くとフォックスがいるらしいよ

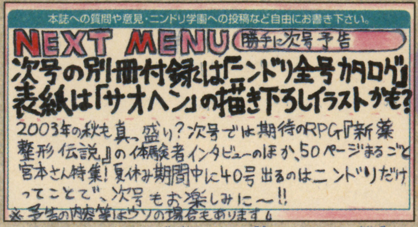
お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



（兵庫県／のり平さん）ゲーム界の古株にオドロキの事実が発覚…。そういえばレバーみたいな形してるよなぁ。



（神奈川県／いとちゃんさん）これ、みんな考えるよね〜。あんなに大切な雫の入れ物なんだし、フタとかできないんかな



（埼玉県／PKLuiさん）実際に「100号どうしようか会議」で出た企画があったりします。サオヘン出たがりなんだから（笑）

ダジャレドリーム

娘千人家族（すすめ！天任家族）

【京都府／ウラン太郎さん】

うわぁ…。とある方面の人々には夢のような光景かもしらんけど…。お父さんがんばっちゃったのね。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ

主人公に自分の名前入れる？入れない？

・入れる・

●自分が冒険してる気になれる。
【北海道／シンフォニアさん他いっぱい】

●他のキャラに、自分の名前を呼んでもらいたいじゃないですか。
【埼玉県／あんみつ姫さん他いっぱい】

●自分の名前が好きなんです。特に、ひらがなで書くのが。
【東京都／星野たかゆきさん】

●自分の名前を入れないと、どれが自分のデータだか分からなくなるから。
【千葉県／KAMEさん】

●初めてやるゲームには、まず自分の名前を入れます。
【北海道／よしあんこ〜るさん】

・入れない・

●なんか恥ずかしい…。
【兵庫県／みかん姫さん他いっぱい】

●元々の名前を変えたくない。
【高知県／琥鷹緋影さん他いっぱい】

●キャラのイメージを壊したくない。
【滋賀県／りーこさん他いっぱい】

●自分の姿で敵にやられる姿を見たくないから。
【三重県／ラビン真輝さん】

●決して本名は入れません。現実逃避したいから…。
【神奈川県／Lord Ashさん】

●かわりに好きな芸能人やキャラの名前を入れます。
【E-mail／桜河春斗さん】

—というわけで、どっちを選んだ人も同じ理由を挙げる人が多かったのが印象的でした。数的には「入れない」派のほうがやや多かったものの、「誰のデータか分からなくなるから入れる」という実用的な理由も大切ですね。で次々回のお題は…

ピクミンとフライングマン、けなげなのはどっち?

Vol.101→10/6締め切り　（静岡県／横山亘さんのリクエスト）

みずからを犠牲にする生き方をする両者。どっちのほうが愛おしいか考えてみてね。

ドリーム大予言　信じなさい信じなさい…

●『スーパーマリオアドバンス5』は、SFC『スーパーマリオRPG』。
【奈良県／イソリーナ中田さん】

●任天堂の"異質な商品"とは、ロボットのこと。GCやGBAとリンクするらしい。アタリ？
【千葉県／2Dライクさん】

●伊藤あしゅらさんは、きっと必ず「ネスの冒険記」を復刊してくれるはず。信じよう信じよう…。
【千葉県／とたのりこさん】

●Vol.100の表紙には、サオヘンの顔がでっかく掲載される。信じなさい信じなさい。
【E-mail／？？？さん】

●『ピクミン2』が延びたのは、新キャラのオリワーを入れるため。
【東京都／モグリンさん】

ドリャー!! ココロの叫び！

●なんでゲームキューブには**美少女ゲーム**がないんじゃー!!
【兵庫県／oh-mooさん】

●うぉ〜！**ニンドリに載った！**いいだろ〜！友人に向けて。わっはっは。
【秋田県／五月雨月光さん】

●お父さん！**クラトスの真似をするなー!!**似合わねー!!
【千葉県／運さん★】

クイズ ニンドレア

●ピクミンは次のうちどれ？
A雑草　Bサオヘン
C萩島さん　D微生物
Cリンクコスプレセット
Dイチゴ大福カービィ
【静岡県／Takutoさん】

●任天堂の"異質な商品"とは？
A高級プラスチック花札
Bファルコンメットハ
【千葉県／綠山田さん】

●サガットの胸の傷は誰がつけた？
Aガノンドロフ　Bリュウ
Cスパイダーマン　Dゴジラ
【愛知県／逆Lの男さん】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●ドラッグストアでネスを発見。電話をしていて、「飛ばねぇブタはタダのブタさ。ふっ」と言ってた。
【神奈川県／マグマさん】

●サオヘンと桜井さんが市街地でレースをしてた。サオヘンは「今日会議だけどいいや」と言ってた。
【京都府／ベルガー秀太さん】

●フォックスが、急に「これからオレをマクラウドと呼んでくれ！」と言っていた。でもファルコたちは「マックン」とか「マクラー」とか呼んでいた。
【福岡県／桃まっちゃさん】

●ニンドリ学園のバッチが当たって家に届く夢を見た。でも家に入らないくらいデカかった。
【岩手県／ゴロン君さん】

校則　ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名もね）。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。メ切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします！

ARE YOU NINDRYAN?

毎号5名にカンバッチプレゼント！

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

『テイルズ オブ シンフォニア』って、途中の寄り道イベントを探すのが楽しいよね。メインのストーリーはどっかに置いといて(笑)、その他の土地にばかり行ったりして。ちょっと『風のタクト』と似てるかな、って思いました。みんなの感想も聞かせてね！

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名(またはテーマ)、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前(ペンネーム)を忘れずにね！

ダジャレドリーム

アチャー カンフー

MOTHER 1+2

【兵庫県／楠駿介さん】

ぜんっっっぜん違う言葉なのに、口に出してみると、そこはかとなく似ているのが味わい深い。

GC ゼルダの伝説 風のタクト
ゼルダ ～人気の魔法～
【千葉県／レパンさん★】

「あ、お姉ちゃんゲームするの？」私がゲームをはじめようとすると、2人の妹たちが自分のやっていたゲームをやめ、一斉に私のまわりに集まります。私はゼルダシリーズが好きで、最近やっと手に入れたGCで『風のタクト』をプレイしてます。そのうち妹たちもゼルダシリーズが気に入ってしまったらしく、毎回×2むらがってきます。さらに妹の友人まで…。私がプレイしているのを見るだけでは飽きたらしく、ゲームの様子をアナウンスするようになりました。さすがの私も落ち着けず、母に「なんとかしてよ」と言ってみました。すると、「いいじゃない見てたって。だってあのゲーム、アニメみたいでおもしろそうじゃない」と答えました。

たしかにそうです。『風のタクト』は今までのシリーズとはまったく別です。色あざやかで、まさにアニメそのものです！ 小さな妹たちが見たがるのも、当たり前だと思いました。今までのシリーズとは違うといっても、あらすじとステキなメロディは変わっていません。私が『ゼルダ』を好きなのは、そのあらすじとメロディなのかもしれません。「伝説」というのは、アニメでもドラマでも、私はとてもわくわくするので好きです。ゼルダシリーズは、ほぼ同じストーリー展開なものが多いですが、ひとつひとつがさまざまに違う気がします。なんだか「昔から今へ」と、つながっているようです。

『ゼルダ』の中に絶対にあるカラクリを解くのは、頭のカタい私にはすごく大変なことだったけど、たくさんカラクリを解いているうちに、頭のカンがするどくなった気がします。えへへ。

このゲームの人気の理由。それは、前よりもグレードアップしたアニメみたいな画像、そして昔ながらの"伝説"のあらすじと美しいメロディ。これらのおかげで小さい子から大きい人まで楽しめるんじゃないかなと思います。これからもずっと応援していきますので、よろしくお願いします。

―ゼルダは昔から今へとつながっている、伝説のあらすじ…。なるほどそうですよね。特に『風のタクト』は、昔の伝説にケリをつけ、今の伝説を作り、これからの伝説へと旅立つ姿が描かれた作品だと入れるんじゃないでしょーか。しかし、妹さんたちが集まるという環境は楽しそう！

GC F-ZERO GX
プレイヤーありき
【静岡県／みっきぃ～さん】

私は歴代のF-ZEROシリーズを遊んだことが無かったのですが、今回の『GX』にはなぜか惹かれ、買い、かなり遊びました。このゲームは、80～90年代初期のゲームに似ていると感じました。

『GX』の豊富な隠し要素とマシン、そしてエネルギーによるブースト制度、敵へのアタックがそう感じさせる要因でした。隠し要素というのは、基本的に存在するだけで「出したい！」と思うものですが、『GX』ではどの隠し要素も出現させるまでが大変です。でも「やらされてる」感じがしないのです。グランプリでも、『GX』のブーストはエネルギーがある限り使えるので、ブーストの使い方だけで何通りもの走り方がありますよね。また、グランプリでは敵を攻撃してリタイアさせるのも有効な手段のひとつです。攻撃をするかしないか、攻撃の方法、攻撃のタイミング、いろいろな要素が関わってきます。

『GX』には30台以上ものマシンがありますが、どれも個性的です。扱い易いマシンを選ぶもよし、乗っているキャラで選ぶもよし、コースに合ったマシンを選ぶもよし、というように、マシン選びでもいろんな遊び方があるのです。

隠し要素・豊富なマシンは遊ぶ幅を広げるものですが、『GX』のブースト制度、マシン選びなどプレイヤーによって様々な走り方を見つけ出す楽しみがあり、それによって結論が変わってきます。しかし、これだけではただのマニアックなレースゲームになってしまいます。ところが、『GX』はスライドターンさえできれば、アクセルベタ踏みでブーストも適当にやったって十分に楽しいんです。むしろ、初めてやる時は誰だってそんな感じで遊ぶものです。

昔のゲーム、例えば『パックマン』でも、初めてのときはドットを食べてるだけで楽しいんです。究める人はノーミスパターンを考えたり、いかにハイスコアを取るか考えたり。凄い人は完全パーフェクトまで達成したそうです。

プレイヤーそれぞれの遊び方ができるゲームに久々に逢ったような気がしました。もちろん、ほかにそういうゲームが無いわけではないですが、ソフトメーカーさんにはゲームありきでプレイヤーを楽しませるゲームではなく、プレイヤーありきでプレイヤーが楽しむゲームを作っていって欲しいです。

―『GX』は空まで飛べちゃいますし(笑)。ずいぶん自由なゲームですよね。でも、ビシッと最速ルートがあったりもする。1人でストイックに遊んでも、みんなでワイワイ遊んでもOKないいゲームだと思います。

川柳インプレッション

『新約 聖剣伝説』

●妹に 借金してまで ゲーム買う

だって欲しいんだもーん。【新潟県／らーぴさん】

ナムコのキイロ玉（今度GCでも出るやつ）

●後輩の ピンク玉には 負けるなよ

【愛知県／悪ヲさん】

『ゼルダの伝説 風のタクト』

●こんどこそ！ クリアしようと がんばるが 他のゲームに すぐ手がのびる

まだ全クリアしてません。トホホ…。【宮城県／かてな・くるぎさん】

一言インプレッション

●『どうぶつの森e＋』の自分の村に、『ビューティフル ジョー』好きの友人が住んでしまった…。なにが困るって、村の中を赤タイツで駆け抜けること。怖い…。【愛知県／河村拓哉さん】

●いつもは2人、たまにでも3人でしか遊ばないので、ウチでは紫リンクの出番なし。『4つの剣』。【埼玉県／きなーさん】

●『カービィのエアライド』で、クリアチェッカーの「ダイナブレイドに踏みつぶされる」に、ボーナスのチェック埋めを使った人、手をあげて～。ハーイ…。【群馬県／青いミニドラさん★】

●『マリオゴルフFT』でダブルボギーしたときのマリオ、大袈裟すぎて思わずふきだしてしまった。【大阪府／Lizardonさん】

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

第50講 50回じゃがいつも通りじゃよの巻

コーナー名が「ゴリラでもわかる64教室」から変わってから50回目。よく続くのう…。「サルでも～」じゃ芸がないのでゴリラにしたんだったような、そうでないような。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳の社長？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。レディもいる。

Q ゲームの中での時計は、何を基に時を刻んでいるのでしょうか。クオーツでも入っているんですか？　そもそもゲームのスピードはどうやって決められるのですか？

（長野県／江戸茶）

ゲーム機にはCPUが入っておるな。CPUは、動作周波数（クロック周波数とも言う）に従って処理を行なっておる。例えばゲームキューブのCPUである「Gekko」の動作周波数は485MHzじゃ。M（メガ）は100万を表す単位、Hz（ヘルツ）は周波数の単位。485MHzは1秒間に4億8500万回の処理を行なうといった意味じゃ。もちろん動作周波数が速ければ速いほど高性能ってことになる。今回の話では性能の話はさておくとして、動作周波数は絶対的に正確なもので、決して狂うことはない。この周波数をカウントする回路が、すなわち正確な時計になるわけじゃよ。これを基にすれば、ゲームのスピードはプログラムでコントロールすることができるし、レースゲームのタイムも正確に刻むことができるわけじゃ。大雑把に言えばこんな仕組みじゃね。

しかし、GCの内蔵時計はどうかと言えば、CPUの動作周波数は使われておらんじゃろう。それだと、電源を切ったら時計も止まってしまうからな。内蔵時計に関しては、質問の通りクオーツを利用しておる。電子回路では、クオーツ（石英）と言わずにクリスタル（水晶）と呼ぶが、まあ同じものじゃ。石英の結晶が水晶と呼ばれておるのでな。んで、クリスタルは電流を流すと正確な周期で振動する。いわば「周波数発生器」じゃね。内蔵時計は、内蔵電池の電流とこの周波数を利用して、正確な時を刻んでおるのじゃよ。

Q なぜか仙人にこの質問をします。「ドリキン」の4コママンガの「横：縦＝1：3又はハガキサイズ」の意味がよくわからないのです。ハガキ1枚に1コマ？とか、1：3＝10cm：30cm？とか考えるんですけど、実際はどんなサイズが良いんでしょう？

（静岡県／☆FLY☆）

うむ、ではなぜかわしが答えよう。まず「ハガキサイズ」じゃが、これは単純にハガキを田の字に4分割するってことじゃな。この場合はハガキを横に使ったほうが扱いやすいが、別に縦でも構わんぞ。1：3は、縦に4コマ並べる場合の比率じゃな。こちらはあまり大きくないほうがよかろう。普通の封筒に、折らずに入るサイズがええじゃろうね。ハガキに書くなら、多少上下に余白を取って、縦を14.4cm、横を4.8cmってところかの。左右の余白には、ケイ大佐やあしゅらさんへのメッセージでも書くと喜ばれるかと思います。

Q N64の「スマブラ」の電池が切れちゃいました。どうすればいいでしょうか？

（福島県／ZENZO→）

端子部分が汚れてると電池切れのような症状になることがあるので、まずチェックを。間違いなく電池切れなら、任天堂のサービスセンターに依頼すれば1000円くらいで電池交換してくれるぞ。故障上等、半田付けもまかせろってのなら、自分でもできなくはないがのう。

デス仙人の人生即是恋路（仮）

あれじゃろ、ドクターペッパーを飲んで任天堂のゲームに出演しようというアメリカのキャンペーンな、これを知っていた読者は、わしが敏感に反応すると思ったじゃろ。その通りですいません。でも、ゲーム内でどんな扱い方をされるかによるよなあ。ひげオヤジに踏み潰される役とかはちょっとイヤです。

●母直伝のドクターペッパーのおいしい飲み方です。かき氷を作ります。DPをかけます。出来上がり！ 夏にぴったりでおいしいですよ。

（千葉県／紅蓮）

お母さんは高校生の頃からDPファンだった（少し誇張）そうじゃね。わしも高校生の時から愛飲し始めました。ちと季節を外してしまったが、うまそうじゃね。

●仙人は山に住んでるそうですが、それって代官山とか青山とかですか？

（千葉県／緑山田）

ああ、うんそう、そのノリ。もっとマイナーな山じゃけど。ところで、バニラコーラ好きな弟さんを持つ16歳乙女が緑山田君のファンじゃそうですよ。

●ニワトリとタマゴはどっちが先なの？

（宮崎県／ひーくん）

タマゴじゃよ。イノシシからブタ、フナのタマゴからキンギョが生まれたのと同じじゃね。あ、つまらん答えだった？

●2人という言葉には、それだけの深い意味があるのですか？　（山形県／緑の五本指）

哲学じゃな。「1人」でも「3人」でもない「2人」には、独特の安定感と危うさという表裏を同時に持っているな。

●父と母が「年頃の女の子なんだから流行物のかわいい服を着なさい！」と言うようになりました。私、おしゃれとか流行とか興味ないっていうか苦手なんですよ。仙人も「おしゃれするべき」と思いますか？（栃木県／邪無）

うむ、思う。でも別に流行は追わなくてもいいかと。自分を客観的に見る目を持つと言う意味でのおしゃれは、大事なことじゃないかのう。見えないところのおしゃれで構わんから、ワンポイントだけとかから始めてみては。いつもと違う、何か新しい気分や自分を発見できるかもしれんよ。

●仙人が作った会社って今どうなってますか。

（東京都／リフ）

今日は社員は皆帰ってしまってわし1人です。書類がいっぱい散らかってます。でなくて、ちゃんと順調よ、会社。

●仙人は「マツタケェ～？　んなもんとっくに食い飽きた」などというセリフを言ったことがありますか？　（茨城県／南蛮へるつ）

ないじゃよ。というかな、わしはマツタケには一言あるぞ。ぞうきんの香りがするし、たいしてうまくないと思うんじゃが、そう思うのはわしだけじゃろうか。あれって希少価値だけが価値ではないじゃろうかね？　シイタケは好きよ。

はみだしデス仙人

Q GCのメモリーカードを何度も抜き差しするとデータが壊れることはありますか。（静岡県／多分）

A ないとは言い切れんが、心配するほどでもないじゃろう。端子の汚れと静電気には注意してちょ

今回は未確認情報をたっぷりお伝えします。未確認なので、間違いな可能性もあります。そのときはゴメンね

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。マリオ＆ゼルダライブにも行って、最近はライブざんまいの様子。実は昔バンドでボーカルをやっていたらしい!?

海外でもそろそろ年末商戦の声が聞こえてきたぞ

今月も、海外の様々なニュースをご紹介してまいりましょう。まず最初のニュース。日本から送れること5ヶ月、8月の最終週についに北米で『ソウルキャリバーII』が発売されました。ナムコホームテックによれば、初日に全機種あわせて実に160万本を出荷。これは同社の歴史上、最多となるものでした。国内では評価されつつもセールス的には今一つの感もあった同ゲーム、アクションゲームが評価される北米においては、その面目躍如と言ったところでしょうか。前作と同様評価も高く、各誌のレビューでも大絶賛でした。面白いことに、売れ行きの面では、未確認ながら、GC版がもっとも売れ、それにXbox、PS2版と続いている模様。普及台数ではダントツのPS2をしのぐ売れ行きは、やはりリンクの力でしょうか?

●

リンクといえば、気になる噂がひとつ。それも『ゼルダ』の特典ディスクに関する話題と来れば、思わず身を乗り出す人もいるのでは? 『風のタクト』を予約すると、『時のオカリナ』がもらえる、というキャンペーンが世界中で行われことはみなさんもご存じかと思います。今度は、NOAが今年の年末商戦に向けて、過去の『ゼルダ』を収録した特典ディスク第2弾のようなものを作るのではないか、という噂です。あくまでも未確認の噂ですので詳細は不明ですが、多くの『ゼルダ』ファンが実現を心待ちにしていることでしょう。個人的には『リンクの冒険』を遊んでみたいものです。

●

特典ディスクといえば、ルーカスアーツが米国で10月に発売する期待の新作『スター・ウォーズ:ローグスコードロンIII』にも付いてきます。こちらは「先取りディスク」といった趣で、『ローグスコードロンIII』のプレイヤブルデモや、同社の他のゲームのデモが収められているのですが、注目は、それと同時になんと往年のアタリの名作アーケードゲーム『スター・ウォーズ』も収録されている点です。そう聞いてもピンと来ない人も多いことでしょう。なにせオリジナルが世に出たのは1982～3年ですから、知っている人はそれなりの年齢のはず…。これはアタリの一連のベクタースキャンという描画方式を使ったゲームのひとつで、タイトルが示すとおり、あの映画「スター・ウォーズ」の第1作（エピソード4）をゲーム化したものです。見た目は、線画で作られた3Dで、乱暴にいえば、ポリゴンのテクスチャーを取ってしまった骨組みのようなものです。昨今の写実的でリアルな表現に見慣れた目からは、拙いグラフィックと映るかもしれませんが、当時は、これがリアルに見え、プレーヤーは自分をルークになぞらえて興奮しながら遊んだものです。いくら同じ「スター・ウォーズ」シリーズとは言え、別の会社の全く異なるゲームをおまけに付けてしまう、この太っ腹なところはゲームファンとしてはうれしいばかり。日本でもどうでしょうか?

↑ネットで拾った写真です。これだとドットが見えますが、実際は光の線で描かれているため、なめらかな画面で動きもスムーズなのだ。かややんはこのゲーム目当てに渋谷のゲーセンに通ったとか

●

往年の名作といえば、様々なタイトルが移植されているのが、他ならぬGBAですが（このへん、今回はネタ苦しくなって来ているのをお察しください…）、先頃アメリカでは新色、赤（フレイム）と黒（オニキス）の2つが発売となりました。それと同時にNOAは、GBAシリーズのアメリカでの売上が1500万台を突破したことも発表しています。発表によれば、GBA-SPはここ数ヶ月の全ゲーム機の売上の40%を占め、平均して月に50万台以上、2001年6月の発売以来、実に6秒に1台が売れている計算になるとか。今度のアメリカでのビッグタイトルとしては『マリオアドバンス4』（10月21日）、『ファイアーエムブレム 烈火の剣』（11月3日）、『マリオ&ルイージRPG』（11月17日）、『新約 聖剣伝説』（11月1日）などが予定されています。中でも『ファイアーエムブレム』は、北米ではシリーズを通して初めての登場となるので、どのような反応で迎えられるのか興味深いものです。ちなみに赤と黒の発売で、現時点でアメリカではシルバー、ブルーを加えた4色のGBA-SPが発売中です。

●

ところで、GBAの魅力といえばなんといってその携帯性。いつでもどこでも遊べるという点が一番のセールスポイントでしょう。そんなことを端的に示すエピソードがあります。先頃、NOAのマーケティング・総務担当副社長ペリン・カプランさんが、3000グラムあまりの女の赤ちゃんを出産されたそうですが、その際、カプランさんは分娩室でGBA版『ドンキーコングカントリー』を遊んでいたとか。愛社精神あふれるエピソードと、といったところでしょうか? それとも単なるゲーム好き? ともあれ、無事出産おめでとうございます。

↑日本にはない赤（フレイム）、うらやましいなぁ…。でも、アメリカの人は逆に「パールピンクいいなぁ」と思ってるかもしれません

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

お宝ゲーム 古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古（イニシエ）のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式（イニシエーション）のコーナーです。

儀式23 コナミワイワイワールド

（北海道／闇伝説さんのリクエスト）

機種………ファミリーコンピュータ
発売元……コナミ
ジャンル…アクション
発売日……1988年1月14日
価格………5500円
プレイ人数……1～2人用

ゲームの垣根を越えてコナミキャラが大集合！

悪の生命体「ワルダー」に捕らえられてしまったコナミゲームの主人公たち。彼らを救い出すために、「コナミマン」と「コナミレディ」の2人が様々なコナミゲームのステージに挑む！　というアクションゲーム。ご存知『スマブラ』シリーズや、12月にGCで発売される『ドリームミックスTV ワールドファイターズ』（コナミ、タカラ、ハドソンの3社のキャラが集合！）のような"オールスターゲーム"の元祖と言える作品です。

それぞれのステージには各ゲームのキャラが捕まっており、彼らを助けることで仲間として使用できるようになります。ゴエモンは宝箱を開けられる（盗賊だからね）、シモンはムチでリーチのある攻撃が可能、というふうに原作ゲームでの設定&特技を活かしてくれているところがミソ。お互いの頭を踏み台（笑）にしながら進む2人同時プレイもなかなか楽しく、「ワイワイ」できる良作です。（本郷）

参加タイトルは古の名作の宝庫

本作に登場するコナミ作品は「がんばれゴエモン」や『グラディウス』などの今もシリーズが継続している有名どころから、『キングコング2 怒りのメガトンパンチ』のような単発モノまで、知名度も様々（ちなみにキングコングは『2』しか存在しない変なゲーム）。改めてラインナップを見てみると、RPG要素と伝奇的な雰囲気が魅力だった『月風魔伝』や、ギャングのヘタな歌を耳栓でふさぐなどの原作映画を活かしたアイデアが楽しい『グーニーズ』など、どれもが「古tion」したいくらいの印象的な作品ばかり。当時のコナミの勢いを感じさせられます。

↑ステージ選択画面。最初から『ツインビー』なども選べるとよかったのにな～

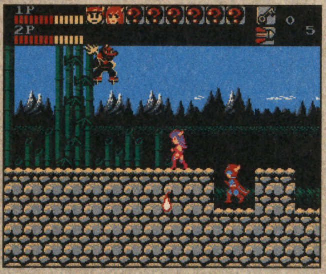
こんなキャラも！

『グラディウス』より
モアイ

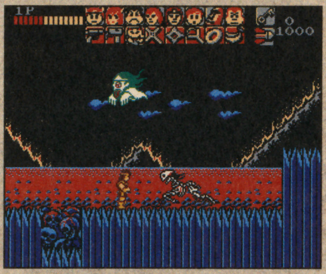
➡顔の下にいきなり脚が！　地面の下はこうなってたんだ、と感激（？）

『けっきょく南極大冒険』より
ペンギンくん

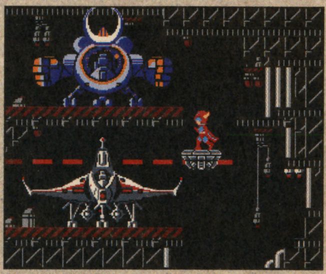
⬅昔はペンギンが主人公のゲームがやたら多かった気が。なんででしょ？



↑コナミマンとコナミレディで2人プレイ。助けた仲間とはいつでもチェンジできる



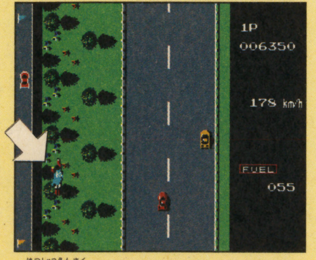
↑シモンin『月風魔伝』ステージ。基本のシステムは『悪魔城ドラキュラ』に近い感じ



↑ラスト前にはシューティング面も。描き込まれたツインビーとビックバイパーが格好いい！

隠しキャラから主人公に大出世！のコナミマン

主人公のコナミマンは、元はコナミのいろいろなゲームに登場していた隠しキャラ。ゲーム中で彼を見つけると得点がもらえたり、体力を回復してくれたりと、プレイヤーを助けてくれるチョイ役でした。ザコ敵から主役に抜擢されたカプコンの「レッドアリーマー」と並ぶ、古ゲーム界の出世株キャラの1人なのです。



↑初出演作『ロードファイター』（85年）。今とマントと服の色が逆なところに注目

↑『グーニーズ2』（87年）。もちろん映画には出てきませんが、なにげに重要な役

↑久々の出演作『ビートマニア』（98年）ではアメコミ調の顔に。年取ったせい？

『ドリームミックスTV』には今のところコナミマンの姿はないようですが…。出演を激しく希望します！

お便りのあて先は　古tionのリクエストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　古tion」係 まで

気になるテーマについて訊いてみました

読者アンケート連動

ニンドリ ランキング

今回のテーマ　マッスルアンケートvol.98より

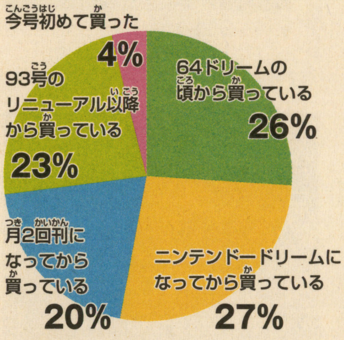
ニンドリについて

読者アンケートの回答をまとめて公開しちゃうニンドリランキング。今回は、次号で100号を迎える「ニンテンドードリーム」について。

Q1 ニンテンドードリーム(以下ニンドリ)をいつから購入していますか？

リニューアルごとに新しい読者が増えている!?

「64ドリーム」から始まり、これまで3回のリニューアルをしてきたニンドリ。そのニンドリをいつから購入しているのかを、リニューアルごとに聞いてまとめたのがこちら。結果としてわかったのは、どのリニューアルからも購入者が平均して2割ぐらいいること。なかには、創刊準備号から購入してくれている人も!! ありがと〜!!

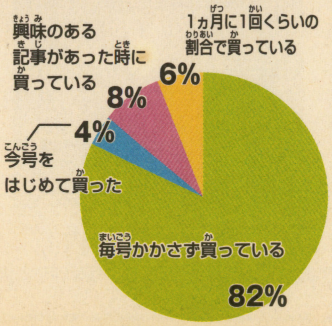


←ついに創刊100号を迎えるニンドリ。左から64ドリーム、月刊時代のニンドリ、月2回刊のニンドリ、そして現在

Q2 ニンドリをどのくらいの割合で買っていますか？

8割以上の人が毎号買っていることが判明

月2回発行されるニンドリを、どのくらいの割合で購入してくれているのかをまとめたのがこちら。アンケート結果でわかったのは、8割以上の読者のみんなが、毎号かかさず買ってくれていること。こんなにたくさんの読者が毎号買ってくれてるなんて正直うれしいかぎり。なかには、競合誌が発売されない6日売りだけを購入しているという読者もいたよ。



Q3 ニンドリを読んで思う良い点、悪い点を自由に書いて下さい

読者を大切にしているという意見が大多数

最後にニンドリに対してみんなの意見、感想をまとめてみたぞ。良い点で多かったのはフルカラーや、編集部の顔が見えるので読者と一体感があるという意見。悪い点として多かったのは、シールがないことだったぞ。

良い点

- ●雑誌全体に一体感のあるところ（大阪府/Kuroさん/16歳）
- ●全部カラーのところがいい!!（愛知県/りささん/12歳）
- ●編集部の人が身近に感じられるところ（東京都/山崎さん/18歳）
- ●読者が参加できる企画が多く、月2回で情報が速い!!（群馬県/ぐるぐるさん/15歳）
- ●390円で付録がついてこの内容はとてもお買い得だと思います（静岡県/なしさん/28歳）
- ●インタビューや質問箱など、読み応えがあり、読者投稿が盛んでとても親しみやすい（神奈川県/チョコロンさん/16歳）
- ●特集や攻略がとても読みやすくて助かっています!!（山形県/イッキさん/17歳）
- ●ほめるだけではなく、批評もして客観的にゲームを捉えているところ（大阪府/モモさん/29歳）
- ●インタビュー記事が多いし、ゲームを点数で評価しないところ（東京都/星野たかゆきさん/21歳）
- ●作っている人たちから、家族愛のような暖かさが伝わってきて好きです（東京都/佐々木さん/20歳）

悪い点

- ●シールがなくなったところ（青森県/山吹色さん/19歳）
- ●読者の投稿ページが散漫。まとめてほしい（東京都/よこさん/24歳）
- ●文字が多いと思う。読むのが面倒です（埼玉県/ヒマ人さん/22歳）
- ●もう少しプレゼントの当選者数を増やして（神奈川県/鈴木さん/8歳）
- ●誤字脱字が多い（千葉県/クソマズイマンさん/13歳）
- ●中綴じ（ホッチキス止め）はすぐに破れるから保存ができないので、背表紙のある綴じに戻してほしい（京都府/ウラン太郎さん/13歳）
- ●記事の書き方に個性があるので、読み物としては面白いけど、ゲーム以外のコーナーが少し多い気がします（神奈川県/青門さん/19歳）

↑シールについては、あったときは「いらない」という声が多かったのも事実なんだよね

編集部から　みんなの意見を聞きながら100号からも頑張ります!!

いよいよ次号で100号を迎えるニンドリ。今回のアンケートを集計してみて、あらためてこれだけたくさんの読者さんに支えられていることを実感。みんな、本当にどうもありがとう。これからもニンドリは、読者のみんなの声を参考にしつつ1000号、10000号（言いすぎ？）と進化していくので、応援よろしくね!! とりあえずは、100号からの3号連続付録、『PSO』のCD、マリオ&ゼルダライブのDVD（なんと2時間）、そしてニンドリくんに期待してね!!

←毎日たくさんのハガキが届きます。届いたハガキは、もちろん全部見てるので、どんなことでも気軽に書いて送ってね!!

牧場物語 ワンダフルライフ

15ページ総力特集

GC	
タイトル	牧場物語 ワンダフルライフ
発売元	マーベラスインタラクティブ
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	47ブロック
備考	GC−GBAケーブル対応

牧場生活応援ガイド

ついに発売された『ワンダフルライフ』。今回は、経営や恋愛の悩みに答えて、新米牧場オーナーの快適な牧場ライフを応援しちゃうぞ！　後半には、『牧場物語』シリーズのプロデューサー、和田康宏さんへのインタビューも収録!!

牧場生活って何をするの？

58ページ

経営のコツとかありますか？

60ページ

好きな女の子と結婚したい

62ページ

結婚したらどんな事が起こりますか？

66ページ

発売記念 開発者インタビュー

『牧場』シリーズプロデューサー

和田康宏さん

わだ やすひろ

68ページ

©2003 MARUCOME／Marvelous interactive Inc.

のんびり生活始めよう

牧場の1日

牧場生活って、いったいどんなことをするんだろう？　そんな素朴な疑問にお答えするために、ある牧場主の一日の様子を紹介するぞ!!　自由気ままに牧場での生活を送る様子を見てちょーだいな。

早朝　太陽よりはやく起きた！

…昨日寝たのが早かったせいで、目が覚めるのも早かったみたい。まぁ、早起きは3文の得とも言うし、今日も1日がんばりましょ！

…まだ朝の4時？

朝　畑と動物を見に行くぞ！

1日の始まりは、畑と動物たちのお世話から。寝ている動物は起こさないようにしながら、ブラシをかけたり、収穫物を集めたりするんだ。みんなの体調を調べるのも牧場主の大切な仕事の一つだよ。

ミルクがたくさん採れたぞ

…畑は…ちょっと広すぎたかも？

畑が広いと水をあげるのも大変。水をまき終わるのに2時間もかかっちゃった。半分くらいがちょうどよかったかなぁ？

昼　この辺で食事にしようか

Guu~

う～ん。いっぱい働いたらおなかがすいてきたなぁ。わすれ谷の住人は、基本的に自給自足。牧場の敷地に生えていたハーブをいただきまーす…ムゥ。

やっぱり生はイマイチかな

1日の予定は天気で決める

目が覚めたら、まずは天気予報をチェックするのが、よい牧場主の行動だ。天気が雨だったら、作物に水をやらないでいい。動物を放牧しているときは、小屋の中に入れる必要がある。予報をチェックせずに、発掘などの長時間の室内作業をしていると、放牧させているのに、知らないうちに雨に降られることも。

↑このおっちゃんの予報はまず当たる。1日の始まりと、終わりにチェック！

作業に慣れると疲れにくくなる

牧場を始めてすぐのころは、少しの作業で疲れてしまう主人公だが、何度も仕事を続けていくにつれて体力が上がって、疲れにくくなっていくるのだ。ベッパーの月終わりごろには、多少の作業は平気になるぞ。さらに、道具も使い慣れてくれば、一度の作業に使う体力も減り、作業のスピードもぐっと速くなる。

↑体力が付き、カマ扱いが上達すれば、一面の牧草地もサクサク刈れる

人はもちろん牛だって年をとる

牛は年をとるとミルクが出なくなってしまう。大体ミルクを出し始めてから1年ほどでミルクは出なくなってしまう。時期を見て、たねつけすると、再びミルクを出してくれるようになるぞ。

←約40日間ミルクを採ることができる。たねつけのタイミングを計っておこう

料理をするとレパートリーが増えるぞ

何度も料理をしていると、料理の技術が上がって、作れるメニューが増えていく。レシピは谷の住人の家にメモがはられていることが多いので、それぞれ探してみよう。

レシピメモ

スープ→かんしょ→かんしょスープ
サラダ→カブ→あさづけ
オードブル→魚→さしみ

↑料理の技術を上げるのに便利なのは、カブ1つでできるサラダ。オードブルが作れるようになったら、さしみがオススメだぞ

午後 谷をぶらぶら散歩したり…

動物と作物の様子をみたら、とりあえず仕事はオシマイ。次の仕事は夕方だから、それまで谷の様子でも見てこようか。面白いことがおきるかもしれないしね！

釣り～…って、遊んでるわけじゃないよ！　魚は食べ物にもなるし、売るといい値段になる魚もあるんだから！

川べりで釣り

森の奥へ…

桜のきれいな泉を見に行ったり、海辺に繰り出したり…忘れ谷はいいトコだよね～。

海辺でたそがれている人発見！

夕方 牧場に帰ってきたよ

日も傾いてきたんで、牧場に帰ってきましたー。収穫した酪農品は、夜のうちに出荷箱に入れて、明日の朝タカクラに出荷してもらうんだ。

明日の準備をしておこうっと

夜 寝よう…一杯ひっかけてから

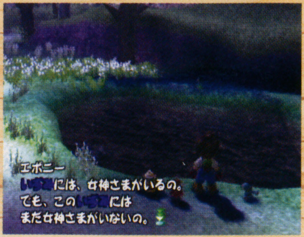
これで今日の仕事はおしまーい!!　ブルーばーで一杯飲んで、後は寝るだけ。いろんな人も集まるし、バーはいいところだよねぇ。

一日のシメはブルーばーでの一杯

行動によってはいろんな出来事が

住人たちとのいろんな事件がおきることがある。そういった出来事を多く見るためのポイントは、自宅を含む谷のいろんな建物への出入りや、農場や泉などのエリアの出入りなど。いろんな時間に、いろんな場所を訪れるといいぞ。他にも、特定の住人と仲良くなると見られるものもある。住人とはこまめに挨拶しておこう。

↑ピアノの音がするお屋敷にて



↑コロボックルが泉について語る夜

何度も釣りをすると釣りも上手に！

釣りざおも、農具などと同じく使っているうちに腕前が上がっていくぞ。最初のころは、釣りながらも疲れ果てていたけれど、何度も釣りをしているうちに、釣りに使う体力も少なくなっていくのだ。コロンボウやフケサギなどよく釣れる魚は食用に、それ以外は売るといい。カメ沼で釣りをすれば、高く売れる魚が釣れるぞ。

ビギナー

↑釣りをする体力も惜しい序盤だが…

ベテラン

↑釣りマスターは、疲れ果てても釣れる

出荷と発注は夜にしておく

タカクラは毎朝5時くらいに、収穫物を町へと売りにいく。前日の夜のうちに出荷箱に物を入れたり、発注をしておこう。翌日の夕方に頼んだものが届いたり、入金されたりしている。入金を確認しないと、お金が増えないぞ。

←頼んでおけば翌日には配達される

一杯飲むと疲れもフッ飛ぶ！

ブルーばーでお酒を飲むと、ちょっとした疲れを回復できる。ただ、疲れやすいのは序盤のうちだが、序盤は自由に使えるお金があんまりない。攻略に使うというよりも、たまに生活の息抜きとして利用する方が『牧場』らしいかも？

↑当然お酒はタダじゃない。所持金の残り、これからの予定を考えて飲もう

残りのお金には注意！

効率よくお金を稼げる 牧場経営のしかた

タネを買ったり、新しい道具をそろえたりと、牧場生活にはとかくお金がかかるもの。いざというときにお金がない！ なんてことにならないように、ここでは効率よくお金を稼ぐ方法をレクチャーしていくぞ。基本的には農業はそこそこにして、牛のミルクをしっかり出荷するようにすればラクなはずだ。

ハミダシニンドリ 作物の品質を上げるには「ひりょう」が一番だが、これを使っても売値はそれほど変わらず、かえって赤字になってしまうのだ。

作物の成長期間を知って収穫のムダをなくそう！

作物はタネを植える時期を間違えると、苗が全滅ということにもなりかねない。そんなことにならないよう、ここにあるデータで蒔き時をチェックしよう。ちなみに「収穫まで」はタネを蒔いてから実が収穫できるまでの期間で、1日3回ほど水をあげているデータを基本にしている。水をあげる回数が少ないと、もう少し収穫までの日数がかってしまうぞ。

↑1日1回でも枯れることはないが、成長の速度が遅くなってしまうのだ

時期を過ぎると枯れちゃう…

↑あと1日で収穫できる段階でも、期間をすぎれば枯れてしまうぞよう

トマト

タネの値段	実の売値	収穫まで	作れる季節			
30G	35G	6日	パーロット	ペッパー	アンバー	インディゴ
メモ	料理で使えることが多いのでオススメの作物だ					

スイカ

タネの値段	実の売値	収穫まで	作れる季節			
60G	75G	8日	パーロット	ペッパー	アンバー	インディゴ
メモ	フルーツ扱いなので、デザートに使ってみよう					

イチゴ

タネの値段	実の売値	収穫まで	作れる季節			
30G	35G	7日	パーロット	ペッパー	アンバー	インディゴ
メモ	育てられる期間が長いので、安心して植えられる					

メロン

タネの値段	実の売値	収穫まで	作れる季節			
50G	70G	8日	パーロット	ペッパー	アンバー	インディゴ
メモ	作物の中でも利益が大きいので、多めに作りたい					

←果物の成る木のタネを植えれば、何度も収穫できるぞ

←作物はプレゼント用に料理にするのもオススメ

カブ

タネの値段	実の売値	収穫まで	作れる季節			
20G	25G	4日	パーロット	ペッパー	アンバー	インディゴ
メモ	これ1つで作れる料理「あさづけ」があると便利					

オジャガ

タネの値段	実の売値	収穫まで	作れる季節			
40G	60G	9日	パーロット	ペッパー	アンバー	インディゴ
メモ	インディゴで作れる数少ない作物の1つだ					

ニンジン

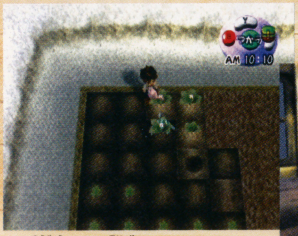
タネの値段	実の売値	収穫まで	作れる季節			
30G	45G	8日	パーロット	ペッパー	アンバー	インディゴ
メモ	スープなどで料理の出番もあるので、少しは作ろう					

カンショ

タネの値段	実の売値	収穫まで	作れる季節			
40G	60G	6日	パーロット	ペッパー	アンバー	インディゴ
メモ	これで作る「カンショスープ」はいろんな人に好評					

作物の品種改良は2年目から

品種改良をするには、まずタカクラに買出しに行ってもらい、戻ってきたその日の夕方～夜、タカクラが家にいるときに話しかけよう。すると、品種改良の手伝いをしてくれるツルタンが登場する。



↑→農業をある程度こなしていないと、品種改良はできないぞ

ポイントは農作業の繰り返し！

動物のお世話をしっかりして農産物のクオリティを上げよう!

農産物は動物たちの愛情度や、健康状態などによって、品質に違いが出てくる。動物たちに愛情を注いで健康な状態を保てば、おのずと農産物の品質も上がり収入も段違いによくなるので、毎日きめ細かにお世話をしてあげることはとても重要なことなのだ。

洗い場で洗って健康に!

↑洗えば病気になりにくい。水場と自分の間に動物を挟んで、ブラシしよう

ニワトリで稼ぐならヒヨコに頼ろう

ニワトリが産むタマゴは、出荷しても1つ10Gとかなり安い。ニワトリでお金を稼ぐなら、タマゴを孵して親鳥になるまで育てて売るほうがいいだろう。もちろんそれには、つがいの親鳥が必要になるぞ。

雨でも平気!

↑ニワトリは病気にならないので、雨が降っていても外に出しておいて大丈夫だぞ

←ヒヨコの状態ではまだ売ることはできないぞ

ニワトリお役立ちデータ

●タマゴが孵化するまで	5日
●ヒヨコが親になるまで	5日
●ニワトリ1羽の売値	450G

ヒツジはとにかく毛の品質を上げる!

ヒツジは10日に一度しか毛が刈れないので、特に毛の品質を上げておくようにしたい。そのためには、ブラシをかけて愛情を上げ、水場でしょっちゅう洗ってあげるのがいいぞ。愛情はわりとすぐに上がっていくので、それほど苦労はなくベストの品質である「きんのようもう」が取れるようになるはずだ。

ブラシをこまめに!

ヒツジお役立ちデータ

●きんのようもう	600G
●しろいようもう	115G
●ようもう	75G
●ヒツジの毛が取れるまで	10日
●ヒツジ1頭の売値	750G

↑とにかくブラシが基本。もちろんほおずりをしてあげるのもいいぞ

牛は毎日のミルクでしっかり稼ごう

牛は健康な状態なら、1日に2度ほどミルクがしぼれる。これを毎日、ベストの品質でしぼれればかなりの収入になるので、牧場経営のメインとして役立てよう。ミルクの品質を上げるには、基本的に放牧を続けていればOK。夜になっても雨が降っていなければ動物小屋に入れる必要はないぞ。ただし、1年でミルクは出なくなってしまう。

放牧をしてミルク品質アップ!

➡放牧ならエサの心配もいらないので、まさに一石二鳥なのだ

←ほおずりで愛情をUP

牛お役立ちデータ

●ノーマルミルクS	150G
●ノーマルミルクA	115G
●ノーマルミルクB	75G
●ノーマルミルクC	60G
●ノーマルモウ♀売値	2500G

元手のかからないアイテムを売って、安定収入を実現しよう

谷の中には、元手がかからず売れるものも多いので、これを利用しない手はない。まず手に入れたいのが季節ごとの花。これは「あきない」でも人気が高く、プレゼントで使えるのでぜひ取っておこう。あとは魚釣りや発掘などがあるが、中でもオススメは「かいば」を売る方法。かいばは伸びるのも早いので、なくなってしまうこともないはずだ。

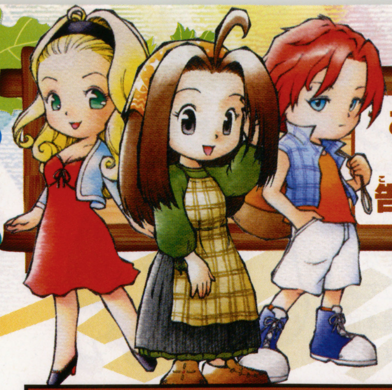
↑花は何日かするとまた咲くので、ちょくちょく見に行ってみよう

↑大きい魚なら、普通サイズの2倍の金額で買い取ってもらえるぞ

10G×99コで990Gに!

↑かいばをリュックに入れるのは手間だけど、一気にこの金額!

ハミダシニンドリ 釣れる魚の中にはレアなものがいて、ほかの魚とは桁違いの金額で売れるものがいる。オススメの釣り場は川の最下流あたりだ。カメ沼でもレア魚が釣れる。



お気に入りの娘からの告白を目指せ!

女の子とのつきあい方

『ワンダフルライフ』で結婚相手となる女の子は3人いるけど、好みの娘と結婚できるかは、出会ってからキミがどれだけその娘にアピールできるかにかかっている。ここでは女の子とのおつき合いのポイントと、それぞれの女の子を知るために、彼女たちの手書きメッセージ付きでイベント紹介をしていくぞ。

ハミダシニンドリ　女の子とおつきあいするときは、1人に決めてアタックするといいぞ。でないと、ほかの女の子がヤキモチを焼いて恋愛度が下がってしまうのだ。

結婚をするならベストのもの「女の子からの告白」を目標に!

結婚自体は1年目のインディゴ10日が来た時点で必ずできるので、それほどあせることはない。ただし、結婚するまでにあるイベントをすべて見ようと思ったら、それなりの努力をして「女の子からの告白」を受けないとダメだぞ。

←最終日になれば、必ず誰かがやってきてくれる

まずはプレゼントでハートをつかめ!

女の子と仲良くなるためには、とにかく話しかけることと、プレゼントが欠かせない。プレゼントは女の子によって好き嫌いの違いがあるので、反応をよく見て渡すように。基本的に好きなものなら受け取ってくれるぞ。

↑好きなら選択肢が出て受け取ってくれるのだ

女の子の反応によ〜く注意!!

←「好き」にも段階があるので、喜び方で見分けるといいぞ

ここぞという時に「青い羽根」で告白を!

アンバーのつきにもらえる「青い羽根」を使うと女の子に告白でき、受け取ってもらえると婚約になるぞ。ただし、女の子にその気がないと受け取ってもらえないので、渡すタイミングは慎重に選ぼう。

使うタイミングで女の子に変化が!

↑ナミ以外なら、断られても何度もアタックできるので、そんなに心配しなくてもいいぞ

意中の娘に関わりあいのある人物もチェック

女の子に関わるイベントが起こるかどうかは、そのイベントが起こる場所に行くことに加えて、イベントに関わる人物がそこにいるかどうかも重要なポイント。イベントが起こらなくなったなと思ったら、いろんな場所に行ってみるほか、そこに誰がいるかも気にしてみるといいぞ。基本として、日中に牧場の自分の家を出入りしてみるのがオススメだ。

セピリアなら…

↑マッシュとベスタがセピリアの家にそろっているかどうかがポイント

ナミなら…

↑ルウとテイが宿屋の中にいるときがポイントになるイベントがあるぞ

ムームーなら…

↑ムームーは本人さえいれば大丈夫。あまり気にしなくてもイベントは起こる

女の子の気持ちがわかっちゃう場所も!

青い羽根を使って告白する前に、女の子の気持ちを確かめておきたいところ。そのときに便利なのが、それぞれの女の子が住んでいる場所にある、ヒミツのメモだ。これを調べれば、その女の子がどれだけ自分を好きになってくれているかを、ハートの数で表示してくれるのだ。ちなみにハートの数は4つが最大で、ハートが3つくらいあれば青い羽根を受け取ってくれるはずだぞ。

セピリア…ベッドの横

↑セピリアはベッドの横を調べるとわかる。セピリアが1階にいてもこれは調べられるので、上に上がってチェックしてみよう

ナミ…机の上のノート

↑ナミは、昼は部屋にはめったにいないので、夜に帰ってきたときに部屋に入るといい

ムームー…花瓶のそば

↑バーの中の花瓶を調べよう。ムームーが出かけていても、バーに入れれば調べられるぞ

お見合いの話に揺れ動く恋心の行方は…？

牧場ヒロインセレクション 1 セピリア

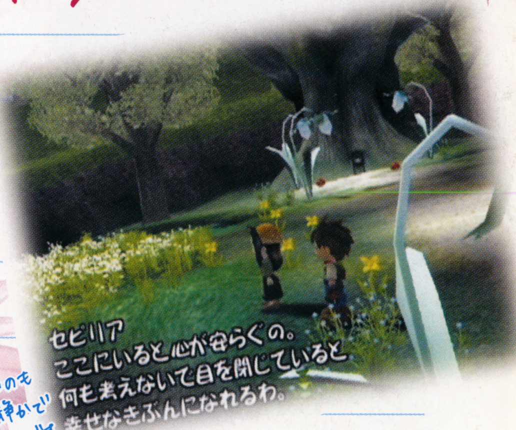
セピリアは、同じ農場にいるマッシュが彼女に寄せる思いと、主人公であるキミへの恋心、ベスタおばさんの持ってきたお見合いの話で思い悩むことになる。逃げ出したくなるような状況の中で、セピリアが選んだ結果は…。

あなたのことが好きなの。
私のこんな気持ち、イヤ？
そうじゃなかったら・・・

私、こんな顔しちゃってる。
あんまり見ないでください！

ベスタおばさんには
悪いと思っています。
でも。私には心に決めた人が‼..

みんなで集まって
食べるのは、
やっぱり楽しいですよね



農場で作物を見るのも
いいですけど、泉も静かで
大好きな場所なんです

セピリアへのアプローチ

セピリアはほとんど農場にいるので、畑や家の中に行って積極的に話しかけてみよう。

イベントでの受け答えは、あまり強くおしつけるようなものでないほうがいいかも。一歩引いた感じで謙虚になってみよう。

イベント場所

↑イベントが起こる場所は、セピリアの家か牧場の自宅。毎日こまめに通ってみよう

好きなもの

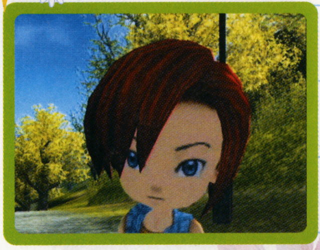
↑一番喜んでくれるものはタマゴ。そのほか料理やカマ、花なんかがいいぞ

キライなもの

↑それほど毛嫌いするものはないけど、よくわからないものはダメみたい

わすれ谷に届いた手紙は、谷との別れの予感

牧場ヒロインセレクション2 ナミ



ふだんは自由気ままにわすれ谷の生活を楽しんでいたナミも、父親が送ってきた手紙を見たあと、ちょっと様子が変わってしまう。ナミに届いた手紙、それはわすれ谷での生活が終わることを予感させる内容だったらしいが…。

あのさ、
牧場で働いてもいい？
やっぱりいいや。
今のは、なし。

いつもはこんなことを
聞いたりしないけど、
何でこうなったのかな

この手紙に何が書いて
あるかは見当がついてた。
もう、旅も終わりだと思ったよ

牧場のあいつ、私を
探してくれたんだよ。
こういうの、悪い気はしないさよ

私はずっと
わすれ谷にいたい。
あいつのところで
働ければ…なんて虫がいいか

ナミへのアプローチ

ナミはいろんな場所に行ってしまうが、最初のうちはロマナの屋敷あたりにいることが多いので、会いたいときはマメに通ってみよう。イベントでの受け答えは、最初は気にしないふうなものを、そのあとは積極的にアプローチが吉！

イベント場所

↑イベントが起こる場所は、牧場、バー、宿屋といろいろ。とにかくこの3つをメインに

好きなもの

↑一番はカンショスープがオススメ。遺跡で発掘できる変わったものでもいいぞ

キライなもの

↑それといってキライなものはなさそうだが、わからないものにはこの反応

彼女の心は少しずつ、町からわすれ谷へ傾いてゆく…

牧場ヒロインセレクション 3 ムームー

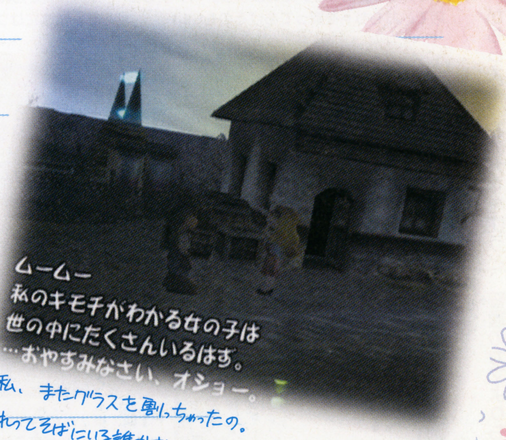
町での生活のことが心に残っているのか、わすれ谷の生活にもイマイチ慣れていない様子のムームー。でもキミが牧場に来て悩みを打ち明けられるようになったせいか、どんどんわすれ谷を好きになっていくのだった…。

ここで幸せな結婚をして、
おばあちゃんになっても
ずーっとここで暮すわ。

犬は好きだけど、ほえられると
やっぱりこわいわ。
今度は食べ物でも
持っていこうかしら

男の人の部屋のわりには、
けっこう片付いてるかな？
そうか、キレイ好きな人かぁ…♡

みんなけっこう、薄情なもんよね。
もう、結婚式なんて
行かなきゃよかった*



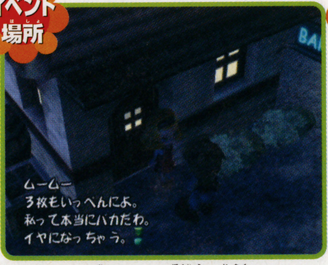
私、またグラスを割っちゃったの。
それってそばにいる誰かさんのせい、
なんだけどなぁ

ムームーへのアプローチ

ムームーはブルーバーにいることがほとんどなので、会いたいときにはそこへ行ってみよう。

イベントでの受け答えは、彼女の悩みを聞いてあげるようなものを選ぶといいぞ。ムームーがどうしてほしがっているかを考えよう。

イベント場所



↑イベントが起こるのは牧場の自宅かブルーバー。たまに、橋の近くで起こる事も

好きなもの

↑ゲッコウせきやコインなど、キレイなものを喜んでくれる。ないときは花がオススメだ

キライなもの

↑一番キライなものはコロンボウ。見るだけで泣き出してしまうくらいイヤがってしまうぞ

2章からのお楽しみ 結婚後の生活

1章の終わりで結婚すると、数年立った状態から2章めがスタートする。結婚から数年という月日がたったことによって、主人公の周りや、谷の住人にはいろんな変化がおこっているぞ。ただし、畑の作物や、動物の状態は1章の終わりからそのまま引継ぎとなる。植えた木がいきなり大きくなったりはしないのだ。

結婚して家庭を持ったら自分の生活も変わっていく

結婚後は、妻と息子がいる毎日を過ごしていくことになる。子供に愛情を注いであげたり、家族のために食べ物を集めてきたりと、牧場の経営だけではなく、家族のことも考えながら仕事をしていかなければならなくなったのだ。立派な大人に育つように、子育ては慎重に!!

子供と遊んであげる

↑たっぷり愛情を注いであげよう。バァンのお店で、おもちゃを買ってあげるのもいい

奥さんと一緒!

↑当然奥さんになったヒロインもおなじ家に住む。たまにはプレゼントをあげよう

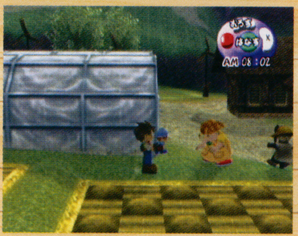
一緒に起きるとみんなで食事

←↑朝、奥さんの目が覚めるまで自宅にいると、ちょっとしたイベントが見られる。何度もおきるので、毎朝でも見たくなっちゃうかもしれない!?

子供は外に連れ出すことができる

子供を抱き上げると、子供を持って移動できる。ドアも開けられるので、牧場の外へ連れ出すことも可能だ。毎日、遠くへおいて家まで走らせると、体力のある子供に育ったりもするぞ。

人に見せたり散歩させたりできる



↑いろんな人に見せて歩いたり、体力増強にはげんだり、いろいろできる

家族の食べるものは父親が稼ぐ

一家の大黒柱の主人公は、妻と子供の食べるものも稼いでこなければならない。具体的には、食べられるものを冷蔵庫に入れておく。冷蔵庫に入れておいた食料は、毎日少しずつ食べられていくので、常に稼いで回る必要があるぞ。一人暮らしのときは、自分の分だけでよかったけれど、結婚してからはそうはいかないのだ。マメに食べ物を調達しよう。

作物やミルクなど食べ物を集めて…

↑→手持ちの食料を冷蔵庫へと入れておく。だんだん減っていくので、無くならないように気をつけて食料を集めておこう

冷蔵庫へ入れておく

子供の将来を考えながら牧場経営

子供は、父親の働く様子をみながら成長する。親が畜産をがんばれば、畜産について興味を持ってくれるようになるし、作物に力を入れていれば、農業について興味を持つ。母親によって生まれた子供の性格は違うけど、これからどう育つかは父親次第なのだ。

↑農作業をがんばれば、息子も農作物に興味を持つように

父親の生活に影響されるぞ

←畜産に力を入れれば、子供もその影響を受けてくる。どう育って欲しいかによって経営方法を変えるのもいいだろう

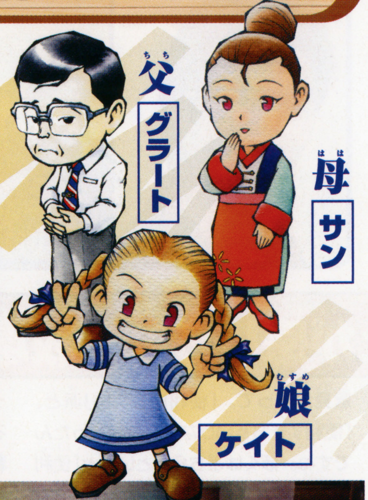
ハミダシニンドリ グスタファと仲良くなってから、グスタファの家で話しかけると「あやしいカマ」がもらえる。このカマを使うと、普通のカマよりも多く作業経験値がたまる効果がある。

結婚から数年のときがたって「わすれ谷」にもいろんな変化が

主人公の周りだけではなく、わすれ谷にも変化は起こっている。一人の住人に別れを告げて、新しい住人に挨拶しよう。他にも、ヒューが少し成長していたり、バァンが売っているものが変わって、子供に与えるおもちゃや、ヤギを取り扱うようにもなっているぞ。

引っ越してきた親子3人、グラート一家

カイシャ員の父グラート、教育ママなサン、そしておてんば娘のケイトの3人家族が引っ越してきているぞ。家の場所は、ニーナとガリが住んでいた家と、スアリー一家の住んでいる家の間。そこに建った新しい家にいるぞ。



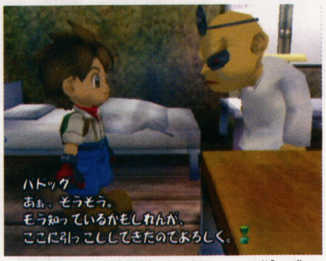
↑→落ち着いた雰囲気の漂うグラート家。内装の趣味はサンのものかな？ 2階はどうやら子供部屋みたい…

グラート家お宅訪問

バドッグが住み、ニーナが亡くなっている

数年経つうちに、ニーナが亡くなって海の見える丘にお墓が立っている。ガリはお墓の近くの小さな小屋に引っ越しているぞ。ニーナとガリが住んでいた家には、バドッグが変わりに住んでいる。谷にただ一件のお医者さんなので、一度は挨拶にいっておくといいだろう。

↑海の見える丘に立つ、ニーナのお墓。奥の小屋にはガリが住んでいる



↑医者のバドッグが元ガリとニーナの家に引っ越してきているのだ

バァンの売っているものに新商品が追加

バァンが売っているものに、子供のおもちゃとヤギが追加!! いろんなおもちゃを与えるのが、子供の情操教育に望ましいぞ。バァンとの仲がよければ、ヤギはけっこう値切って買うことができるぞ。

追加されたもの	
●ボール	400G
●つみき	300G
●ブーブーくるま	450G
●ヤギ	4000G

ヤギの育て方は牛とほぼおなじ

ヤギの育て方は、タカクラノートに書いていなかったけれど、ほとんど牛と一緒。放牧して、ブラシをかけ、乳をしぼる。乳は、ヤギのオマケに付いてくるやぎミルカーで絞ろう。毎日1回はやぎちちをしぼることができる。

↑天気のいい日は放牧。一月に1回くらい洗ってやればいいだろう

ハミダシニンドリ 2章で発掘作業をすると、1章とは違ったモノが発掘できる。発掘のコツは、一度掘ったところでも、あきらめずに何度も掘り返すことだ。

2年後には第3章に突入!

2年過ごすと第2章が終わり、また数年後に第3章が始まる。2章では赤ん坊だった我が子も、少し大きくなって母親の手伝いができるまでになっている。ここから、成長した子供との牧場生活が、新たにスタートするのだ。人生はまだ先がある、あせらずにすごしていこう。

↑赤ん坊だった息子もずいぶんと大きく成長している。どんな子に育った？

↑でも、まだまだ幼い感じがする。大体8歳くらいの年齢だろうか？

成長した息子と牧場生活

牧場物語 ワンダフルライフ

マーベラスインタラクティブ
和田康宏さん

profile Yasuhiro Wada
マーベラスインタラクティブ エグゼクティブプロデューサー。ビクターインタラクティブソフトウエア時代から『牧場物語』シリーズ全作の開発に携わる。『牧場』以外の代表作としてはPS2『ボクは小さい』、『チュウリップ』など、独創的なタイトルを多く手掛ける。宮崎県出身。

発売記念 開発者インタビュー

わすれ谷の暮らしがもっと好きになるお話だよ。ヒヒーン！

GBA『牧場物語 ミネラルタウンの仲間たち』の発売から半年ぶりに、プロデューサーの和田さんを直撃。『ワンダフルライフ』ならではの新しい楽しみ方から開発ウラ話まで、読むだけで気持ちよくなれそうなお話をたっぷり聞いてきましたよ。

そこに立つだけで、いろんなことが感じられる牧場ができました

―― ずいぶん長い時間かけて作りこみましたね～（笑）。

和田 すみません、大変お待たせしました！ 実際にはキューブの発売前から作ってたんで、まさかここまで長くなるとは…。発売がまる1年延びてるんですよね。

―― 一体どうしてここまで延びたんですか？

和田 最初はわりとこじんまりと作ってたんですよ。10人くらいのチームでバンドっぽく。すべてに対して、自分の目が行き届くような感じで。それが途中から、フルオーケストラとはいかないまでも、2～30人くらいの規模になったんです。そうなると僕がすぐチェックできるのは、出来上がったモデルとか原画とかで、そういうモノ以外は出来上がるまでわからなくなって。

―― それがゲームのボリュームに比例して…？

和田 企画とか仕様の部分は、文章でもわりとスムーズにやり取りできたので、そっちのほうばかりどんどん進んでたんですけど、それだけがメチャクチャ膨らんじゃって。「もしこれが実現できたらスゲぇよ」っていうレベルだったんですね。それが結局、実現できなくなってしまって。

―― そこで大幅な作り直しが入ったわけですね。

和田 そうです。まぁ、その期間もマップだけは着々と進んでて。プログラマーは必死で、木をたくさん出すために、フォグ（遠景がぼやけて見える機能）じゃない手法がないか試行錯誤していて。フォグはもう見慣れちゃってて、「3へぇ」くらいにしかならないんですよ（笑）。きれいに光と影で遠くがうっすらしている…そういったことがほかの技術でできないか、表現の研究をずーっとしてたんですよ。

―― なるほど。画面を見る限りその成果は十分出ましたね！ いまはもう、一段落されたんですか？

和田 いやいや、それがまだ『牧場』関係の仕事が続いてまして…。ちょっとしたファンサービス的なものが進行しています。

ずっと遠くまで見渡せるフィールドの開放感

―― この号が出る頃はソフトの発売からまだ約1週間なんですけど、まだ序盤でどうやって遊ぼうか迷ってる人も多いかもしれませんね。

和田 地形がわからなくて、迷っちゃってたりしてる人も多いかもしれませんね。

―― とにかく広いですからね～、フィールドが。

和田 作ってる自分たちですら、「この地図役に立たないよ！」とかいろんな意見があって。「便利にしたい」派と、「便利すぎちゃいけない」派があったんですね。ぼくはどちらかというと「便利すぎちゃいけない」派なんですけどね。

―― そうなんですか？

和田 それはやっぱり、ある程度意図的なものがあるんです。普通、知らないところに行ったら道なんてわからないじゃないですか。それをレーダーみたいなもので「ピピピ…こっちに行け」って、場所を指し示して簡単にしちゃうと、「あぁ、ゲームなんだ」っていう距離ができちゃう。

―― 親切だけど、かえって機械的になっちゃうんですね。

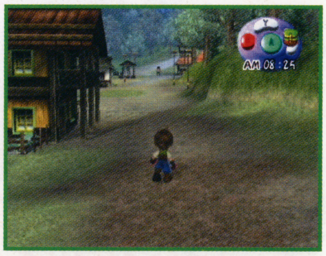
和田 『牧場物語』は、ゲームという点では足りないところだらけなんで、その距離を作りたくなかったんですね。だから最初は「なんかよくわかんない場所に来ちゃったなぁ」って、町を右往左往する感じでいいと思うんです。

―― なるほど。そういえば町を歩いてるときなんか、人を探すにしても何をするにしても、「自分の目で探す」ことが多い気がします。

和田 そこは、多少不満もあるんですけど、すごい気に入ってるところなんです。遠くの人がよく見えるでしょう、歩いてると？

―― そうそう、そこはすごく気になってました！ ずっと遠くまで見通せるんですよね。

和田 そういう感覚が味わえるゲームって、じつはいままであんまりなかったでしょ？ 遠くに人がいて、アイツだ！ と思って近づくと違ったり(笑)。そこらへんは面白くした…いや、面白くなっちゃったな～、っていうのはありますね、結果的に。



↑これまでのゲームでは、遠くはぼやけてごまかすことが多かったけど、『ワンダフルライフ』はずっと遠くの人影まではっきり見える。現実に近い臨場感があるのだ

―― 今回のテーマのひとつに、全体的に「あいまいな感じ」というものがありますよね。作物の成長にしても、動物とのふれあいにしても。

和田 ファジーに、アナログに…。デジタルではないものを、っていうのは考えましたね。それがどこまでうまく表現できたかは微妙なんですが。

―― コツコツ要素が強かったこれまでの『牧場物語』とは、雰囲気がかなり変わりましたね。

和田 せっかくこんなにきれいな3Dの

景色で、あえてチマチマした作業をやらせるのは、あんまり意味がないなって思ったんです。もともとSFC版を作るときに、「感じてもらう」っていうコンセプトがあったんですけど、そのための器が、やっとここまでのクオリティでできるようになったので、とにかくそこに立ち帰って作ったつもりなんです。

―― フィールドの臨場感はすばらしいですね、本当に。最初に動いてるのを見たときに、ほとんどの人が景色に見とれてますよ。

和田　もう、そればっかり作ってましたから(笑)。たぶん画面写真では感じられないとは思うんですけど、ゲームの中のフィールドにプレイヤーが立ったときの「おおっ！」っていう広がりみたいなものが感じてもらえてるんだと思います。

―― 開放感があって、気持ちいいですよね！　でもこれだけ大きな世界を、ディスクの読み込みなしのひとつのフィールドにするというのは、大変なことなんじゃないですか？

和田　これまでのシリーズでは、読み込みの待ち時間が結構あって、それがストレスだったと思うんです。だから今回、ひとつのフィールドでのびのびと遊んでもらいたかったんです。

―― 読み込み待ちの状態がないっていうのは、やはりいろんな工夫をされてるんですか？

和田　もちろん、裏で読んでたりはしてますよ。「MIPモデル」って言うんですけど、例えば木なら、同じ木を3段階のポリゴン数で表現してるんです。だから、近くにあるとき1500ポリゴンある木を、中距離だと800ポリゴン、さらに離れると100ポリゴン、という具合に置き換えてるんです。MIPモデルをやっているゲームはけっこうあるんですけど、ここまで念入りにしてるゲームはないかもしれませんね。

―― プレイしててもすごく自然に感じます。

和田　フィールドに関しては、「ごまかし」が少ないですね。かなり本気で作ってます。

―― 『牧場物語』で何もここまでしなくても…って気も(笑)

和田　チマチマとした作業の部分をなくしたところで、残った部分がショボいと、ただのダメなゲームになっちゃいますよね。ダメなところもあるけど、こんなに素晴らしいところもあるんだ！　っていうところを守りたかったんで、そういう意味では、自然の気持ちよさってのはこだわりましたね。

↑木の枝のすき間から太陽の光がこぼれたり、花びらがひとひらだけ落ちたりとか。後ろから人のプレイを見ていて、この中を歩きたいな～って思うこともしばしば

最後までやらなきゃとは思わせたくない

―― 『ワンダフルライフ』の大きな要素のひとつとして「歳をとる」要素がありますけど、これを入れようと思ったのはなぜですか？

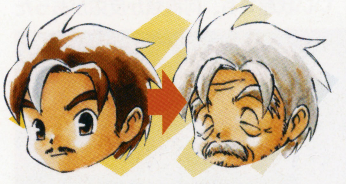
和田　いままでのシリーズだと、エンディングを迎えてもそのあと引き続き遊べるんですけど、イベントとかもう出尽くしても、ずーっとプレイし続けてくれる人もいるんですよね。

―― いるみたいですね。『牧場物語』専用マシンになってる人とか。

和田　そういう遊び方をしている人もいるのに、何にも変わらない、ただ単純に同じことを繰り返させるのは申しわけないな、と。それだけ遊ぶとキャラクタも記号になっちゃうし。それでは寂しいし、つまらないなっていうのがあって、時間が経てばちゃんと変化があるものを作りたかったんです。

―― 主人公が歳を取るゲームはあっても、日々の暮らしのなかで徐々に…っていうのはあまりないですね。

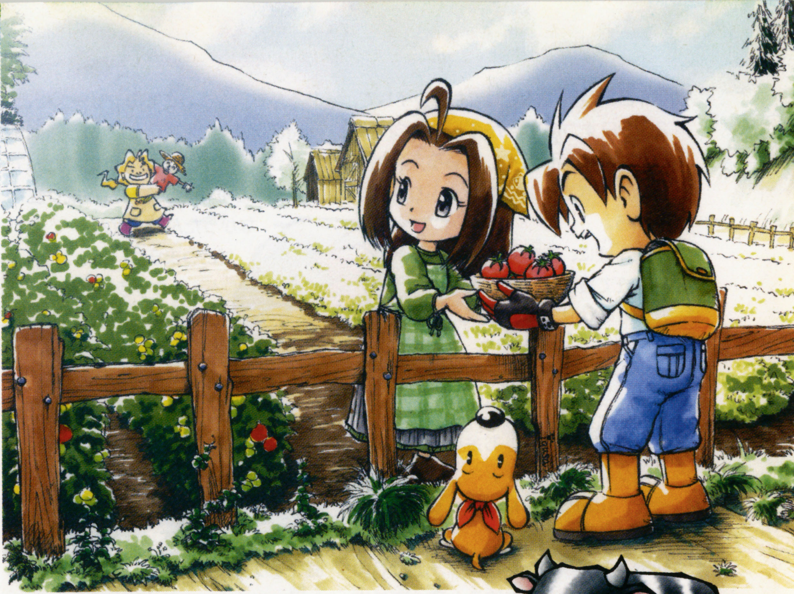
和田　もともと『牧場物語』の企画が「人生牧場」というタイトルだったんですけど、牧場で暮らして、そこで一生を終えるまでをきっちり描きたかったものなんですね。だから今回のサブタイトルの『ワンダフルライフ』にはそういった意味が込められてるんです。



↑歳を取ると主人公はこんな感じに。たぶんゲーム史上最高齢の主人公キャラです

―― ゲームはエンディングまで行くのにどれくらいかかるんですか？

和田　ゲームの1日24時間は、実時間に直すと24分なんですよ。だから普通にプレイしていると、寝る時間なんかを引いて…1日8～10分くらいですかね。で、10日で1季節、1年で40日だから。1年プレイするのに400分くらい、ですかね。



―― すると400分×30年で…？

和田　いや、実際には10年ですね。30年間の時間が過ぎるんですけど、さすがに、6～7時間を30年分遊んでもらうのはちょっと大変なので、章立てにして。実際遊ぶのは、30年から切り取った10年なんです。

―― なるほど。でも、クリアまで6～70時間はかかりそうですね。

和田　そうですね。やり込んで80時間くらいかかるかなぁ…。

―― 80時間も!?　最近はわりと軽めのゲームのほうがいいっていう傾向がありますけど、『ワンダフルライフ』はそれにあえて逆行してますよね。

和田　それについては、声を大きくして言いたいんですけど、「最後までやらなきゃ」っていう感じにはしたくないんですね。だから1章で飽きたら、1章でほっといてもらって構わないんです。僕なんかも、せっかく買ったゲームだから…って思うことはよくあるんですけど。そうやって遊ぶと、ゲームがタダの消費物になっちゃう。

―― そうですね。でもだからと言って、軽めのゲームばかりになっても…。

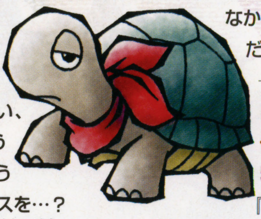
和田　そうなると、それこそ時代とともに消えてなくなりそうな気がするんです。だから、文句を言われてもいいから「長くしちゃえ」ということで。まぁ、構想段階ではクリア時間400時間を予定してて、さすがにそれはヤバいってことで今の形になりましたけど (笑)。

―― 根詰めて1週間でクリアしよう！　っていう遊び方だと面白くないでしょうね。

和田　つまんないでしょうね。できれ

ば1日30分でも1時間でもプレイして、2〜3日ずつ進めながら、気の向くまま、やりたいことをしてもらえればいいと思います。時間はたっぷりありますから。

―― 逆に、自由度が高すぎて最初は何をしたらいいかわからない、という人も多いと思うんですけど、そういう人たちに何かアドバイスを…？



和田　とりあえず、お金を儲けたいなら釣りですね。

―― 川釣りですね。魚って何種類くらいいるんですか？

和田　12種類くらいです。それぞれの地形でレアなものを釣ると高く売れますから。

―― やっぱり最初はお金を貯めなきゃダメなんですか？

和田　いえ、全然貯めなくていいですよ(笑)。貯めなきゃいけないような気になっちゃいますけどね。

―― 魚は食べてもいいですよね。最初のうちは食べるものがなくて…（笑）

和田　魚でもいいですけど、最初は草がオススメです（笑）。草って言ってもハーブなんですけど、けっこうお腹にたまりますから。生えてるポイントを覚えておくといいですよ。

住人の後をなんとなくつけるだけでも楽しいんです

―― 住人たちはけっこう好き勝手に歩いてますけど、あれはどんな風に動いてるんですか？

和田　だいたいの行動パターンは決まってるんですけど…、必ずそこに行くとは限らないんです。

―― そこに行くとは限らない、というと…？

和田　どこによく行く、という設定はあるんです。これまでのシリーズだと、何時にどこそこに行くっていう時間割があって、それに沿って動いてたんです。そうしないと、ゲームが成り立たなかったんですけど…、それだとつまらないでしょ？

―― キャラに合わせてプレイヤーの行動もパターン化しちゃいますからね。

和田　そうです。でも『ワンダフルライフ』では、例えば「バーに行こう」としている住人でも、途中の海がきれいだから、途中で変更して「海に行こう」ってなるように作ってあるんです。だから、住人を追っかけてるだけでもけっこう楽しいと思いますよ。ある方向に向かっていた住人が、いきなり方向転換しちゃいますから。

―― 気が変わっちゃうんですか（笑）。

和田　AI(人工知能）で動いてるんですよ。その行動パターンを作るのもめちゃめちゃ大変でしたけどね。

―― 村の中にいる30人くらいのキャラが、それぞれAIで動いてるという…。

和田　開発の最初の頃は、よく木に引っかかってたりしてました(笑)。

↑いつもの散歩の途中で(?)、道をはずれ空を見上げて物思いにふけるナミ。つい声をかけたくなるこんな一コマがよくあるのだ

―― 動物とのふれあいにしても、かなり細かく感情表現がされてますね。

和田　そうですね、たくさんあります。いい状態でも、何種類か反応があったりするんです。

―― 今回出てくる動物で、和田さんが気に入ってる動物はなんですか？

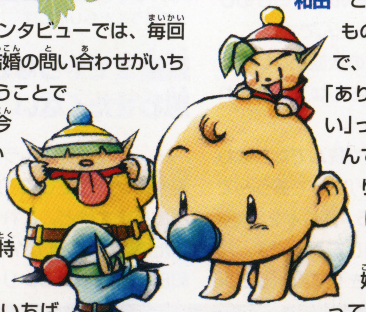
和田　うーん、羊かなぁ。動物はなつくと後ろをついてくるんですけど、いちばん羊が後ろについてくるんです。メェ〜って言いながら、正直うざいくらいなんですけど（笑）。でも結構かわいいんですよ。

―― それ、見たいなぁ…（笑）。

和田　羊はすぐ機嫌が良くなってお金になる「金の羊毛」なんかが手に入るんで、さらにうれしいんです。

3人の結婚相手たちのマル秘(?)攻略テク

―― 前回のインタビューでは、毎回『牧場物語』で結婚の問い合わせがいちばん多い、ということでしたけど…。今回は3人の中から結婚相手が決まるんですね。



和田　それぞれ特徴を言うと、まずセピリアは、いちばん結婚しやすいキャラなんです。普通に農作物を作っていればいちばん会話するし、自然に好感度が上がっていくので。恋愛イベントは5〜6段階あるんですけど、それを一切見なくても、セピリアだけは結婚できます。主人公の家に押しかけてきちゃいますから(笑)。

―― 積極的なんですね〜、セピリアは（笑）。

和田　これは救済措置というか、「結婚しなきゃ！」っていう観念に迫られて、ゲームをしてほしくなかったというのはありますね。

―― なるほど。お次はムームー。セクシー系ですね。

和田　彼女は、わりと狙ってアタックすれば大丈夫。マメに話し掛けて、いろんなものを見せたりすれば、だいたいは結婚できると思いますよ。

―― そしてナミは…？

和田　ナミが一番のクセ者で(笑)、結婚相手としては難易度が高いですね。話しかけてもそっけないし。でも、いろんなアイテムを見せているとたまにいい反応をしてくれて、それがうれしかったりするんですよね。

―― アイテムを「見せる」というのがコミュニケーションのひとつになってますね。

和田　これまでは、持ってるものを見せる＝あげるで、それに対して住人は「ありがとう」か「いらない」っていう反応だったんです。でも今回はとりあえず「見せる」だけができますので、それによって相手の好みとか性格が分かってくるんです。その住人との友好度が高まるだけじゃなく、理解も深まるので、これまでシリーズのなかで一番深くコミュニケーションが取れるようになったと思います。

―― 結婚して第2章では、2人の間に子供ができますね。

和田　これまでのシリーズでは子供はあくまで象徴的なものだったんですね。内部的に2〜3段階成長して、「あーうー」から「バブバブ」になって、「ママー、パパー」という変化しかなくて。

―― それだけでも嬉しいですよ。

和田　それが今回はコミュニケーションをとることができますし、子供がプレイヤーの行動を見て、それによって

性格が変わって育つんです。マルチエンディングなので、3人の子供がどんな風に成長したのかを見ていく楽しみはあると思いますよ。

『ワンダフルライフ』はZボタンに尽きる!?

(ここから、和田さんが持ってきたセーブデータを見せてもらいながらのインタビュー。結婚のお相手はナミでした)

―― この牧場のコンセプトは？

和田　「適当」です(笑)。「ワンダフルライフ」を地で行ってます。

―― お金も稼がず、自由気ままに…？

和田　いえ、お金はもうだいぶ稼いでいます。かなり釣り込んでますので（笑）。全種類釣り上げると、GBA版で「わすれ谷の牧場主は釣りキチらしいぞ」ってウワサされるんで、そのために全種類釣り上げましたから(笑)。

(と言いつつ、息子を抱えたまま町を一通り歩き、林の奥に置き去りにして帰る和田さん)

―― あぁ、ちょっとかわいそうじゃないですか、それは～？

和田　この子は甘えん坊なんですけど、ここで降ろして帰ります。そうすると、ちゃんと自分で家に帰ってくるんです。(息子が家に帰っていくのを見ながら)これを繰り返していくと、筋肉系になります。コイツは気が弱いので、いつも千尋の谷に突き落としてます。たぶん、第3章でちょっとたくましくなってるはずです。

―― なるほど。ところで、どこで降ろしても自分で道なりに帰って来れるっていうのは、プログラム的にすごいことしてるんですよね。

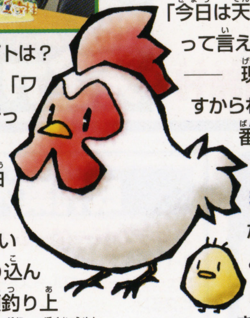
和田　そうですね…。(子供が主人公のほうを見ながら歩いてる様子を見て)ほら、こっち見てる。この子、ちょっと暗いんですよね～(笑)。

―― あれ、これって…。プレイヤー視点にできるんですか？

和田　ええ、Zボタンで。『ワンダフルライフ』はもう、Zボタンが一番大事なゲームなんです！（笑）

―― 知らなかった！　空を見上げられないのが寂しいなぁとは思ってたんですけど…。これならいいですね～！

和田　（空を見上げながら）とにかく、Zで見てください！（笑）。景色を眺めたり、立ち止まって歩いている人を観るだけでも楽しいですから、本当に。



―― 確かに…。和田さんおすすめのスポットなんかあります？

和田　僕は、屋敷前の坂の上から海を眺めるところが好きなんですよ。地形の高低差にはかなりこだわって作ったので…。今日は天気が悪いので、今はよく見えないんですけど…。

―― 見えないですね…。残念。

和田　ああ～、何が嬉しいかって、「今日は天気が悪いので見えない」って言えることですね(笑)。

―― 現実みたいな感じがしますからね～。では和田さんが一番気に入ってる季節は何ですか？

和田　冬ですね。枯れた感じが良く出てるなぁと思います。でもあまりにもゲームが長いので、きれいな雪景色を見る前に、放り出しちゃうユーザーさんもいるんじゃないかって心配なんですけど。

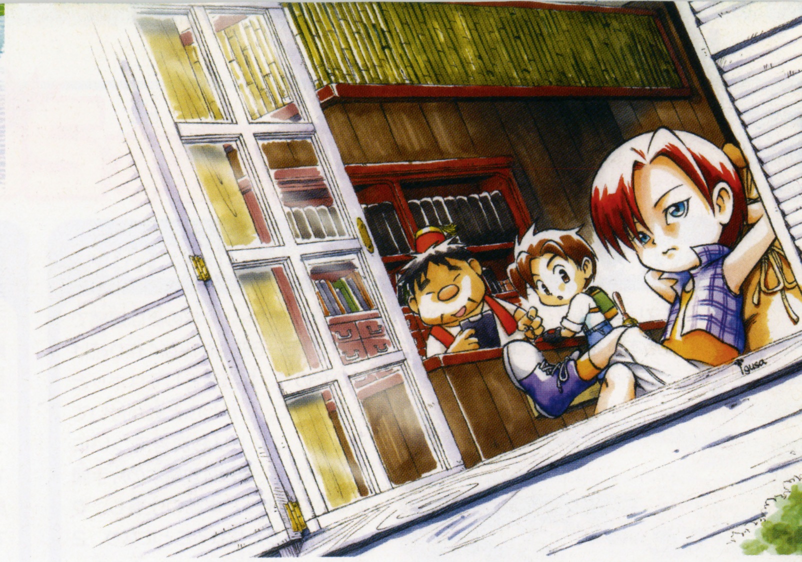
↑というわけで、和田さんオススメスポットから1枚。季節や時間、天気によっていつも印象が違うのだ

ゲームの器としては完璧なものができたと思ってる

―― 『ワンダフルライフ』を作って、うれしかったことはありましたか？

和田　グラフィックで満足いくようなものができたこと、ですね。いつも反省ばかりで自慢できるものって少なかったんですけど、これは自慢できます！　ゲームプレイには直接関わらない部分ではあるんですけど、「ゲームの器」を、しっかり作ることが出来たってことは大きいですね。

―― これだけのものを作っちゃうと、次はどうなっちゃうんだ？　って気がしますが…。



和田　次は思い切って『風のタクト』みたいな「トゥーン」にしようかな(笑)。でも、まだまだ満足していない部分が多いので、よりユーザーフレンドリーに、遊びやすくっていうのを、しっかりやりたいと思ってます。

―― ボツになったアイデアをちょっとだけ教えてもらえますか？

和田　馬レースっていう、タイムアタックみたいなものがあったんですよ。コースの名残がフィールドに残ってますけど。最初は馬に成長要素があって、訓練することで成長するようにしてたんですが…。そうすると最初の移動スピードは遅いわ、すぐ疲れて走らなくなっちゃうわで大変で。で、いまの仕様だと馬に初めて乗るとすごく早くて、気持ちよく感じるじゃないですか。それを大事にしたかったので、馬の成長要素は大幅に省略したんですよ。

―― プレイヤーが『牧場物語』にはまる理由…って何だと思います？

和田　ひとつは、他に同じようなゲームがまったくない、ということですね。今だったら『どうぶつの森』とかいろんなものがでてきましたけど。自由度が絶対的に高い…ってことがありますね。エンディングができて章立てで時間が区切られて、自由度が低くなったって言う意見もありますけど、僕の中ではそうではなくて。何をしてもいいように作ってありますから、人の性格が遊び方に出ると思います。

―― 今回初めてプレイする人と、これまでのシリーズファンそれぞれにメッセージをお願いします。

和田　初めての人は、まずひとつ、目標を持ってもらうといいかもしれませんね。農業でも動物育成でも、釣りでも人とのコミュニケーションでもいいんです。いろんな要素があって、すべてをやろうとすると辛くなっちゃうので、まずひとつ、自分のやりたいことを見つけて没頭してもらえるといいかもしれません。それに達成感を持ったり、飽きちゃったりしたら、別の視点から遊ぶことができるので、何度も楽しんでほしいですね。

―― なるほど。シリーズファンには…？

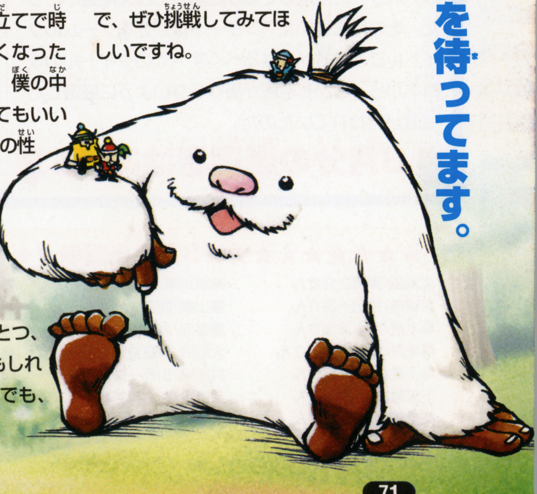
和田　ぜひ、ナミを落としてみてください(笑)。

―― そんなに難しいんですか？

和田　難しいですよ。僕は3回くらい失敗しましたから(笑)。プロポーズがOKになる前に、「青い羽」を使ってしまうとアウトなんです。

―― ああ、でも編集部の記事担当はナミと結婚してましたよ。

和田　がんばりましたね（笑）。でも普通にやると結構難しいんで、ぜひ挑戦してみてほしいですね。



わすれ谷はいつでもあなたを待ってます。

攻略本スタッフの2週間の動きが分かる 攻略本2WEEKフラッシュ!

攻略本作業も一段落、しばしの休息か!?

『マリオゴルフ ファミリーツアー』の攻略本が発売されると、年末まで任天堂タイトルがないので、攻略本の作業も一休み。今年の夏は連続で攻略本を5~6冊も休みなく作り続けていたので、担当者としてはホッとした気分に。しかしふと気が付いてみると、ニンドリも次号でついに100号に! 普段は攻略本の片手間になりつつあった本誌の仕事も、やっとじっくりと作れることになり、2度とない100号記念、いい本を作れるようにがんばっています。

↑ちょっと殺気すら感じる編集部。100号に向けてみんな一生懸命なのです

ニンドリ100号に向け編集部全力投球!

『どうぶつの森e+』攻略本増刷決定

『どうぶつの森e+』の攻略本が順調に増刷を重ね、好評につき今回第3刷を行うことが決定した。任天堂攻略本シリーズではおなじみとなった、1年間の村のイベントがすべてわかる「村のカレンダー」や、家具などのアイテムが種類ごとに一覧で見ることができるカタログなど、とにかく『どうぶつの森e+』をやりながら見るのに手放せない内容になっている。

順調に第3刷発刊

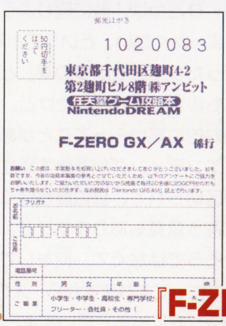
『F-ZERO GX/AX』攻略本好評発売中

ゲームキューブの『F-ZERO GX』と、アーケードの『F-ZERO AX』の2種類に完全対応した攻略本「F-ZERO GX/AX」が、現在書店にて好評発売中だ。肝心のコース攻略は、全26コースのスタッフゴーストタイムを抜けるテクニックを余すところなく解説。全体マップと、拡大マップを使いながら、最速ルートやブーストの効果的な使いかたもマスター!

↑もちろん最速をねらう上での基本テクニックや、ショップのリストなどもバッチリ

検証 攻略本アンケートはがきのプレゼント 意外な選考基準!?

1カ月に1度この「攻略本2WEEKフラッシュ」にて、攻略本のアンケートはがきの「おもちゃ券」プレゼントの抽選結果を発表している。あまりに大量にアンケートはがきがくるので、担当者ゲロタンはアバウトに抽選してるかと思ったら大間違いだった。その月に届いたアンケートはがきをゲームのタイトルごとに並べ、なるべくすべてのタイトルの攻略本から、しかも地域が重ならないように厳選した抽選が行われていたのだ。



←↓すべてのタイトルからまんべんなく抽選されるので、発売直後の攻略本ははがきも少ないのでねらい目かも

↓8月分の当選者はこちら↓

『F-ZERO』はねらい目か?

★★★★★★★★★★8月の当選者★★★★★★★★★★

北海道/東清之介さん	神奈川県/渥美維真さん	香川県/守家　談さん
茨城県/横田一馬さん	富山県/藤田一樹さん	愛媛県/原ひろたかさん
栃木県/清永渉馬さん	京都府/高木俊輝さん	福岡県/美甘正太郎さん
群馬県/新井由紀子さん	大阪府/神藤良輝さん	長崎県/平野鉱大さん
埼玉県/大木治宇さん	兵庫県/川西一輝さん	熊本県/中満勇大さん
千葉県/藤原康平さん	奈良県/杉本晃基さん	大分県/高千穂敦さん
東京都/野村悠友さん	広島県/三宅悠介さん	

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM を買っておもちゃ券を当てよう!

「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。

既刊案内情報

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス　招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説　風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円
GIFTPIA	950円
どうぶつの森e+	950円
カービィのエアライド	950円
F-ZERO GX/AX	950円

NINTENDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ　夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア　図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣	760円
メイドインワリオ	950円
ファイアーエムブレム　烈火の剣	1300円
MOTHER1+2	1200円
スーパーマリオアドバンス4	950円

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。
©2003 Nintendo/CAMELOT・©2003 Nintendo©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003・©2003 HAL Laboratory,Inc/Nintendo・©1983-2003 Nintendo

ゲームソフトファンクラブ

-For the filling of their holes-

●『シンフォニア』を駆け足でクリア。おかげでサブイベントを楽しむ余裕が…。あの人は救えたのかなぁ、とか…。（かややん）
●夏休みのおかげか投稿量がとても多かったです。初めましてさんも多い最近。競争率が高くなってます…。（宝山りふぁ）

●急に『マリオゴルフファミリーツアー』が待ち遠しくなりました。その理由は…CMです！動いているところを見ていたらやりたくなってきました！。ゴルフゲームをやったことがないので、早く買ってやり方を覚えてプレイしたいです！（鹿児島県／青流水星さん）

実際には難しいプレーもゲームで簡単に楽しめるから、CMのお父さんみたいにハマっちゃう人がいっぱい出てくるといいなあ～（り）

隠しフィギュアって皆さんちゃんと持ってます？りふぁは、もらったのに入ってなかったんだよね…。なぜ！（り）
（北海道／青魚累さん）

（千葉県／コスモスさん）エンディングにかややんの名前が出てきたのは気づきましたか？（笑）（り）

（愛媛県／街さん）「ひどいや兄さん」ってセリフを500回くらい言ってくどいたに違いない（笑）（か）

（大分県／友希さん）ハンマーマリオのぬいぐるみ…うらやましい！クツマリオが好きだけど（笑）（り）

ゴルフゴルフ！トーナメントに出てくるコースって、後半になるほど恐ろしい仕掛けが多いんですけど…。クッパとか、自分の手下がジャマして怒らないんでしょーか…（か）
（京都府／サウスケFさん）

（鹿児島県／煮物Mさん）他に…チンクル風船なんかも「乗り物」に含めていいのかしら（笑）（り）

（埼玉県／あんみつ姫さん）そうですよね。でも、ひとつの画面＆4人ならではの楽しさに期待！（り）

（埼玉県／ヤミ・ヨコータさん）ボウリングは高橋兄弟が得意なので実現可能？ピンはピノキオね（こら）（か）

（岩手県／しずさん）当たりますよね～。『テニス』はラリーを続けるのが楽しい！なのに、なのに～（り）

●みなさんの好きなプチゲームを教えてください。あたしは「イチゴケーキ」がスキです。
（東京都／杏さん）

—『メイドインワリオ』のプチゲーム。いっぱいあって迷うね！（り）

（?県／ラナ犬さん）2人の飾りが重なって見えるんだね。顔の表情がかわいそう（でもやるけど）（か）

（愛知県／戦国部長さん）今でもビデオレンタルであります。TVではカットされた部分もあるです（り）

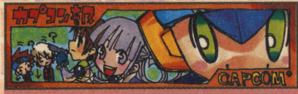
（大阪府／ロケット☆ランチャーさん）ピーチ姫の声は山瀬まみさん。キャストにびっくりですよね（り）

（千葉県／スターズさん）そして、マリオふりかけに気をとられてピンチになるマリオ…（り）

（東京都／おれんじ卵さん）生まれてすぐ…。ということはベビーヨッシーはいないのか（ちぇっ）（か）

●『逆転裁判3』、個人的にミツルギさん出てきてほしいデス…。
（愛知県／グリィさん）

—同感。あとサザエモンとか（出んわ）（り）



（静岡県／封宝さん）

『ロックマン』の投稿が多いですね～。『バイオ』を改めてプレイしている人も、『逆転裁判3』楽しみだ～、な人も、どんどん投稿してくださいね（り）

（大分県／えばんすさん）「フォックス、俺にかまうな～！」（『スタフォ64』より）…これじゃ逆か…（り）

（岩手県／水無月しずくさん）ぜひ4作通して遊ぼう！深いストーリーが味わえますよん（か）

（鳥取県／総玲さん）徳島県／のんさんからも「ゲキラブ」なハガキが来てましたよ～（り）

（埼玉県／みーさん）歴史があるので、ボスも入れると大変なことに…。人気投票、やる？（か）

（茨城県／雪雫さん）彼は本当に人気がありますねえ～。主人公派と分かれるところ？（り）

●ロクヨンの『ゼル伝』がいちばん好き。カセットも久々にやると、とても気持ちいいです! 特に『時オカ』…。『ゼル伝』はストーリーがとっても好きなんですよ。『風タク』もいいけど…。ロクヨンの『ゼル伝』は、最高!(静岡県/キラほしさん)

ロクヨンの『ゼルダ』はCボタンにアイテムをセットするのが好き。ストーリーも、基本的な『ゼルダ』っぽいところがいいですよね。(り)

(東京都/冴羅一馬さん)

前号のゼルダ部で、『ムジュラ』ネタハガキの投稿者のペンネームが間違っていました。鬼神リンクのイラストは栃木県/邪夢さん、隊長の帽子ネタは静岡県/山本直美さんです。本当にごめんなさい…とほほ(り)

(埼玉県/ミクニキューさん)とお～っても数が少なかったんです、このガチャガチャ…。残念(り)

(大阪府/はるさめまななさん)テトラがしゃべりまくるんですよ～。もちろん日本でも出るっしょ!(か)

(福岡県/M・H★キララさん)2位と3位はごちそうになりたくありません…まだジャブー様の方が(え)(り)

(静岡県/MATOさん)フォドの活躍を見るには、『タクト』の時代からさかのぼるしかない!?(り)

(奈良県/わたこさん)友達としてのふたりの関係がイイわけなんですね～。ゼルダ姫がいるし…(り)

(大阪府/マゼンダさん)サリアは例の神聖な場所でちょっとだけ見られるよね。目閉じてるけど(か)

(兵庫県/水橋アズキさん)神殿を守っていたという4姉妹の幽霊…という裏設定が切ないです(り)

(徳島県/みるくるみさん)月、落ちるかなぁ…(だっけ?)。大人の社会が見え隠れする名シーンだね(か)

(東京都/エンダさん)ライブ前にクリアできてよかった!? 3D酔いもしなかったことに感動とか(笑)(り)

(茨城県/トゥモロウさん)

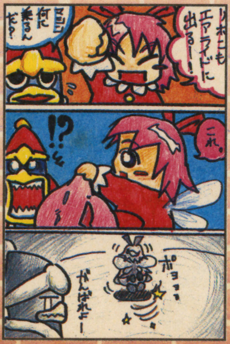
アニメ終了でガックリ、なハガキが届いてます。でも、2年にもなるんですねぇ!…りふぁは、チビッコは「メタナイト卿」の「卿」がわかるのかが気になっとりました(苦笑)(り)

(京都府/島凪ゆずさん)クリアチェッカー、自力で全部埋めた人って尊敬します(半分くらいの→)(か)

(北海道/ウメネコさん)1つめのボタンを押してお城の鉄格子を開けるといいよ。2つめは×!(か)

(埼玉県/ちょめじさん)まっすぐ走るだけなのに、なぜかアツい、人と走ると特にね。なんでだろ～(か)

(埼玉県/エダッチさん)黄色カービィに起こった悲劇!って、起こしてるのはアナタや～ん(り)



(愛知県/ヒゲフカさん)カービィがマシン化…。いやこれは乗り心地もよさそう。ぷにぷに～(り)

(埼玉県/ポピーさん)今度はゲームで、新たなカービィの世界を楽しめるといいですね!(り)

ナムコ部

『シンフォニア』クリアしたけど…。長かった～っ。60時間くらいかかったかなぁ。GCソフトの中でも屈指のボリュームがありますね。さて2周目もやるか…(か)

(広島県/サングラスさん)ウェポン集めは1人でも楽しいから好き。アサシンもいいけど虫アミもね(か)

(山口県/結代悠耶さん)シルヴァラントも、充分調べてみましょ。楽しいイベントもあるみたい(か)

(宮城県/魔離尾☆マリオさん)リフィルさん、魔法が強力だけどパンチ&キックも痛そうです…(か)

(京都府/田辺麻人さん)『ファンタジア』も『マリオゴルフ』も音楽を書いている桜庭統さんってスゴイ(か)

●『テイルズオブシンフォニア』、9月入ってすぐテストだというのに…買っちゃいました。戦闘がいつもよりさらにスゴイ!友達といっしょに戦えるなんてうれしいデス。朝から夜までやってます。おかげでGCがおかしくなってきました(笑)。

(茨城県/マキ絵さん)

―なんかズルズルと続けちゃうんだよね～。でもコラコラ、テストは大丈夫だったのかね。世界史でマナとか出ないからね(笑)。(か)

(岐阜県/おこじょさん)ワタシはこれからやらせてもらいます初心者です…どきどき(り)

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係まで(どこの部宛てかも書いてね)

んで『シンフォニア』の次に『聖剣』やってます。弓矢が敵に当たらなくて大変ですが(ヘタ)ようやく妖しい館に到着。サボテンくんはまだ～?(か)
(北海道／ジュノさん)

(群馬県／眼鏡羊さん)ブラブラ部、つまりブラブLOVE。みんなでレッツアミーゴ!って感じですか(か)

(長野県／にゃお子さん)

結構いろんな遊び方ができる『FE』。支援会話で戦っている人を、通信闘技場で戦わせてみたり(笑)(り)

(岩手県／高橋咲さん)全然気づかなかった…。それは面白いなあ!ペガサス3姉妹もスゴイ(り)

(東京都／山下遊也さん)そういえば…。聖女エリミーヌ!? アイテム配布よかったですよね～(り)

(千葉県／なつきさん)全く血縁でないのに似た3人。いや、髪型がですけど。新たな伝説?(り)

●8月8日に『FFCC』を手に入れたが塾があって長くはできなかった。しかし明日はチャンス。台風が近づいてるから、警報が出れば塾は休み。1日中『FF』をやってられる!翌日、見事に警報が!やった、これで…と思いきや、停電…。いつ頃直るのか電話すると「停電は発生しておりません」…原因はクーラーの漏電。とっと直してもらった。そしてやっとTVがついた!この時の感動はかなりのものでした!(愛知県／ケアルさん)…(笑)(り)

(東京都／キリユー覇さん)マルチでキャラを育ててからシングル、っていうのが理想的かもね(か)

(兵庫県／コルクさん)叫びながらのプレイ。いいなー!集まってプレイするのっていいですよね(り)

●正直、「造られた」モルフやらエーギルやら…それらがファンタジーくささが出すぎて『FE』には少し合わない気がしました。でもリムステラの最期はしんみりするかも。
(香川県／山口雄貴さん)

―「戦争してる、という感じが無くなってきている」という意見もきてました(これは時勢かな…)。ちょっとずつ方向性が変わってるのかも…?(り)

(埼玉県／るぅなさん)自由に組み合わせて、その子供世代まで遊べちゃうっていうのがスゴイ(り)

(千葉県／抹茶テアさん)マルスのフィアンセ。そういえば最後は結婚してたっけ。姉上は右のハガキに(り)

(東京都／如月しぐれさん)そのまんまを今やると、ちょっと難しいかも…。リメイクされたらな(り)

(大阪府／春口陸さん)「モーグリとの2人旅」。そのフレーズが、確かにミリョク的かも…!?(か)

(大阪府／Kuroさん)リーダー、素肌が見えてエッチ～と思ってたら男だったのね(不覚)(か)

(福島県／カモミールさん)ファリナは髪型も経済的だった?! さっすがです～(笑)(り)

●『ソニックアドベンチャー』シリーズはアクションゲームなんだけど、レースゲームをやってるような感覚になるところがいいですね。あのスピード感はすごいです。
(北海道／青空太陽さん)

―目が回るというか…(笑)。ジェットコースター感覚なのかも。走り抜ける快感は独特っす。(か)

セガ部

葛西臨海公園駅すぐのゲーセンにもソニックの着ぐるみが!案外、いろんなところにいるんですねえ。相当クタクタでしたが…(り)

(静岡県／さとこさん)テイルスが新キャラとして登場した時のことが思い出されて懐かしい…(り)

(北海道／キメラさん)ソニックチームは全作曲がいいんです。次号のCDもスンゴいよ～!!(か)

(千葉県／許酸さん)手強いタクティカルシミュレーショ～ン…。と、そうだし、『クロノ』のリメイクを『FE』と同じく根強いファン多し(か)

(東京都／三星菖蒲さん)『FF』もリメイクを望む声も多く届いてまっす(か)

●『聖剣』は内容もいいけど、絵がすごくいいです。
(千葉県／ラズライト玻璃さん)

―ドットのこだわりもすごいですよね。巧みだぁ～…。(り)

(静岡県／マリや薙瀬さん)11月には普及価格で新発売になるし、ネット人口も増えまっせ!(か)

(愛知県／あいりんごさん)フォースは確かに強いです。レンジャーも命中率高い銃があると最強だよ(か)

(神奈川県／ゆなさん)そうそう!んで、ちゃんと走ってフォトンレースとかできちゃうと最高(笑)(か)

(京都府／橘チェリーさん)次号はきっとソニックチーム特集な号になるのでお楽しみにね!(か)

●『エフゼロ』がアニメになるって聞きました。マジっスか!?あと、『GX』のビッグブルーの曲、あの懐かしのバージョンにできるんですって!!マジっスか!?あと、『AX』のライセンスカードのパイロットランク、相当長いらしいんですって。マジっスか!?（大阪府／桃姫ユリさん）『AX』で、りふぁは最初のコースさえ1位をとれないんですって。マジっスか!?↑マジだよ…納得いかん。（り）

（愛知県／Hirraniさん）

『AX』の新しい筐体、AMショーで見てきた人はいますか？ きっと『エフゼロ』ならではのコースの揺れを実現するんでしょうね。そりゃもう無重力状態で360°回転！…そんなこたあないでしょう。（り）

（長崎県／KIRIさん）かなりドキドキしない？ ファルコンやゴローが日本語しゃべるんだよ…（か）

（愛知県／緑雨まさきさん）しかも「ファルコン伝説」！びっくりですよー、伝説って…（り）

（東京都／こりんさん）もうちょいアメコミタッチでよかったかなあ、という気がするんですけどね（り）

（岡山県／魔神太極さん）プレイ中のびっくり事件。Xカップがないのが残念だけど…（笑）（り）

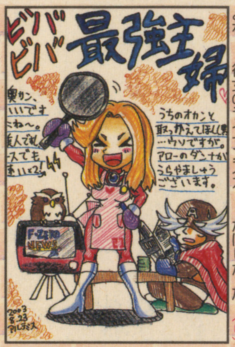
（大阪府／raiさん）みんながどんなカスタマイズしてるのかも気になりますね～。エンブレムとか（り）

●『F-ZERO AX』、やっとできました。すごいスピードがあって、とてもおもしろかった！またやりたいけど『AX』置いてある店が遠い…。早く近くのゲーセンに置いてほしいです…。

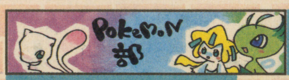
（北海道／佐藤まどかさん）

―なかなか無い所は無いんですよね…。（り）

（大阪府／ガユウさん）自分もがんばろうよ(笑)。各キャラのエンディングも制覇してね(辛いけど)（か）



（静岡県／アルテミスさん）奥さん人気？いいですよね～。彼女のライセンスカードがほしかった…（り）



（愛知県／ペペロンさん）

夏休みにイベントもあったし、レコード交換もやりました？キンセツのオヤジがいいですよね。面白い伝説や歌が聞けたら教えてくださいな（り）

●『ポケモンコロシアム』のストーリーモードでもジムリーダーとかいるのかなー、とふと思った（何でや）。

（宮崎県／Mr.アメーバさん）

―いや、いたら嬉しい(笑)。初代のリーダーにも会いたい…（り）

（東京都／三城北都さん）ポケモンコンテストもできたら…なるほどね、それもいいなあ（り）

（栃木県／灯野瑠姫さん）

あ！今日お月見だ…。行けないぢゃん。という時期に書いてます（苦笑）。（り）

●うちのジャンガリアン、とたけけが好きみたいです。ライブ聞いてる時、必ず寝床から顔を出します。

（千葉県／檜山つなぐさん）

―とたけけファンのハムスターとは！（り）

（京都府／桜井まゆくさん）ファミコンの懐かしい音が嬉しいマリオシリーズの家具。いいよね（り）

（千葉県／うちは諒さん）ため息しながら言い訳しないよーに(冗談よ)。春は笑ってゴキを見よう（か）

（埼玉県／金子政代さん）ほんっとにイヤな顔してるよね。かわいそうだけどつい呼んじゃう（か）

（愛知県／ヒノ嵐さん）自分は友人の名前をいれたところ、「誰と話してんじゃい」状態に…（り）

（福岡県／めりの娘さん）他のプレイヤーに見せる隠しメッセージにもできるお手紙。楽しいよね（り）

●『どうぶつの森e＋』ほんま楽しいです。『e＋』になって便利になりました。今までは、友達の村に行って手紙か家の前にプレゼントを置いてくるしかなかったけど、今はたぬきちの店でプレゼントをあいことばにしてもらって相手に送れるから嬉しいです。携帯電話のメールを使ってほしい家具を送ってもらったりしてます。レアものは無理だけどね！

（和歌山県／みゆ～さん）

―遠く離れた人ともアイテムの交換ができていいですよね。そのうち、てがみやマイデザインも送れるようになるかな～？（り）

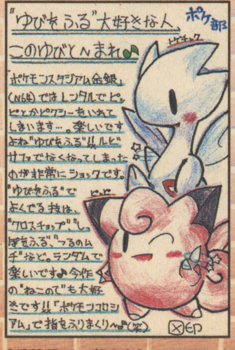
●私はあと1匹でずかん完成でっす！その1匹とは…キングドラです。タツベイから「どろぼう」ばっかやってまーす。いまだに「りゅうのウロコ」にあってませんっ！持たせて通信って難しいです。

（神奈川県／ちょーさん）

―キングドラには苦労してる人が多いみたいです。「どろぼう」を使っても、狙ったアイテムを持ったポケモンがなかなか出てこないんですよね～。（り）

（青森県／黒夢ソラノさん）レベル100まで育てたって初代だけかも…。四天王で稼ぐため（笑）（り）

（富山県／するめ銀助さん）同感。まったくもって見かけないんですが…実はラティアスさえ…（り）

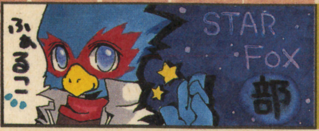


（千葉県／×印さん）あう、なくなってたんですか。思わずマネして指をふっちゃいます（り）

（東京都／すずかぜさん）頭から生えてるのは口ではないらしい。ふしぎな生き物、ポケモン（り）

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

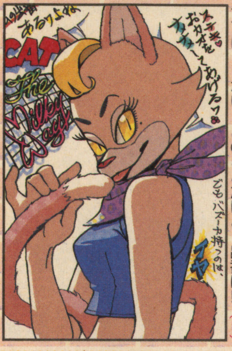
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル6階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）



開発者が声をやっていたという、開発版『SF64』。やってみたい…（笑）(り)
（京都府／有田大樹さん）

（福島県／ほりいさん）チームで戦ってる雰囲気がいいんですよね～。ドラマチックシューティング！(か)

（愛媛県／湖綾ちこさん）1人用モードでも、多人数プレイでファルコたちを操作できるとよくない？(か)



（?県／LOGさん）キャットにはバズーカを持たせてほしくない…とのことだけど、出番は!?(り)

（福島県／ZENZO↓さん）そうですねぇ、『64』のエンディングはそれぞれで解釈ができますし(り)

（福島県／桜子さん）
かまどが好きです。各地の産物が料理されていて。謎解きはつまっております…ぎゃふん(り)

（兵庫県／きさらぎりんさん）あの執念の裏になにがあったのか…。ロビンたちとの対決も見たかったな(か)

（大阪府／輝河渚さん）同じキャメロット開発の『マリオゴルフ』も、のりのりサウンドですよ～(か)

（和歌山県／早乙女らいむさん）そして『シンフォニア』『バテンカイトス』も桜庭さん作曲なのでした(か)

（千葉県／紅蓮さん）ああ、切ないイベントシーン！ガル兄泣いちゃうよ（…って冗談だから～）(り)

（福島県／きろみんこさん）信号機の人マークが誰というわけでもないように、特に決まってないのでは？(り)

（栃木県／おぼろKさん）2コマ目のセリフの最後は「ガルシアだったんだ」です。続きを誰かよろしく(り)

●『マザー1+2』マッハピザ、エスカルゴ運送すごいっスよ。大体どこにいても来ますよね。住所なんて言ってないのに…。エスカルゴ運送なんて数秒で来ますよ！車も使ってないみたいだし…走ってるんでしょうねぇ…ついた時には営業スマイルバリバリだし。イイですねえ！これからもお世話になります。（東京都／桜桃さん）地底で注文すると、「ごめんよぉ、無理に頼んで」と罪悪感が…（笑）(り)

みんな『1+2』がひと段落した頃でしょうか？すると気になってくるのは『3』ですよね～!?(り)
（鳥取県／メントリヤーフさん）

●『マザー2』は大量にありますよねー、食べ物。1番好きなのはカップめん。お湯はどこから持ってくるんだろう…スナック麺か？
（長野県／らりーたさん）

ープーの水をPKファイヤーで熱します。ビバ超能力！(り)

（石川県／三軒茶屋真裕さん）敵が持ってるレアアイテムを探しまくったりすると長く遊べるかも(か)

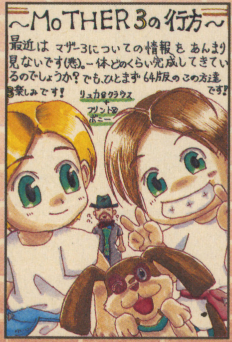
（大阪府／美桃さん）CDは中に書いてある作曲者さんたちのコメントも面白いっす。目からウロコ(か)

（大阪府／桃姫ユリさん）なるほど、リメイクの場合、アレンジか当初の音源か選べたら…楽しい(り)

（北海道／一輝美香さん）にわとりを売って差額で儲けよう、なんてけちなこと、みんなやりません？(り)

（大阪府／あいかさん）どこもかしこもどせいさんです。ぽえーん。フィギュア手に入れたです？(り)

（東京都／絵無とまとさん）あくまでも「友情」（笑）。そうよね、美しい友情なのよね?!(り)



（千葉県／とたのりこさん）トロッコ乗ったりとかね。以前の情報からいろいろ推理するのも楽しいかも(か)

その他

毎号部があるわけではないゲームの投稿ももちろんオッケーです。ゲームタイトルをわかりやすく書いておいて下さいね(り)

（神奈川県／とうりゅうらふうさん）長い間お疲れです。当時の空気を知ってるとことさら嬉しいよね(か)

（岐阜県／月代吟さん）ホビーフェアの時は、屋外に特設展示してたのが印象的でした（笑）(り)

FC/SFC部募集!

FCとSFCの生産が終了。あんなこんな思い出のゲーム、たくさんあったのに…。そんなわけで、Vol.101ではFC/SFC部を特設します。懐かしのゲームを語ってくださいね！

〆切り情報

Vol.101（10/21発売）
→**10月3日必着**
Vol.102（11/6発売）
→**10月17日必着**

投稿のオキテ(2) 各部の看板を投稿するときは、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと助かります。たとえばアンケートハガキの「自由にお書きください」欄で言うと、上下2分の1に区切ったくらいとか。あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるのもOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので。ハイ。

ひさびさのクッキング企画！ バトルの勝者も決定!!

なんでも(あり)のごった煮ページ マッスルの闇鍋

マッスルがゲーム中の幻の料理をムリヤリ再現！ おなじみペット自慢&街角マッスルも絶好調だ～!!

★マッスル・イガリン
「広技苑」校了のため、編集部で唯一ビッグバンドライブに行けなかった。せめて広技苑買ってね。

★カズヤ
ケロフ男だったはずが、そのままマリオゴルフの担当者に。それでもカエルのままだったりする。

マッスルクッキング 『MOTHER』No.1人気食材「いちごとうふ」を再現!!

マッスル（以下マ） カズヤよ、「いちごとうふ」って知ってるか？

カズヤ（以下カ） 『MOTHER』シリーズに出る回復アイテムッスね。

マ かつてFCやSFCで『MOTHER』が出たときも、いちごとうふを自作する者がいたが、ほとんどはイチゴと角切り豆腐を混ぜただけのヒドいシロモノじゃった。ワシは豆乳とニガリから、本物の「いちごとうふ」を作る！

カ 架空の料理を作るとは…。

マ まずは豆乳にイチゴジャムをたっぷりと入れ、よく混ぜる。次にこの豆乳を沸騰するまで火にかけよう。沸騰したら火を止めてニガリを入れるのだが、ここがポイント！ ニガリは粉末の場合はあらかじめ湯で溶いておき、豆乳に入れたら、1秒ほどガッ！と混ぜたらもう触らないこと!! 2～3分して固形分が分離したら、穴あきの玉じゃくしなんかですくって、布をしいたザルに入れて水を切るのだ。

カ なんか、くすんだピンク色でドロドロしてて…ゲロみた…。

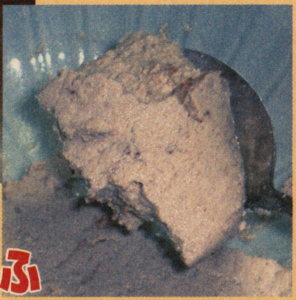
マ 言うな！ で、水が切れて固まったら、水に2～3回さらしてニガリを洗い流せば完成！ さあ、食え！

カ 新手のイジメですか（涙）。

マ どれ…大豆の香りとイチゴのほのかな甘さがマッチ…してないな。やっぱ別々に食った方がいいな、こりゃ。

カ あんたが言うかい！

←どこをどう見てもカニミソにしか見えない、本格派いちごとうふ



↓味は…イチゴの風味がする、甘くボソボソした豆腐。思ったよりはまともだ

ムダに本格派！ いちご（ザル）とうふ

➡マザーファンあこがれの料理をマッスルが再現！

①←材料は無調整豆乳、ニガリ、イチゴジャム。調整豆乳からではできないぞ

②←豆乳にイチゴジャムを入れてよく混ぜる。ただし泡立てると失敗しやすい

③←豆乳を100度まで熱したら火を止め、ニガリを入れて一瞬で一気に混ぜる！

④←豆腐と水分が分離したら、豆腐分をすくい取って布をしいたザルに入れよう

⑤←水が切れて固まったら、2～3回冷水にさらし、ニガリ成分を洗い流そう

マッスルコロシアム Vol.97バトルの勝者は!?

カ Vol.97のマッスル・和尚・本郷のポケモンバトルの結果発表ッス！

マ まずマッスルVS和尚！ マッスルはケッキング、ラグラージ、ソルロック。和尚はメタグロス、サマヨール、ミロカロスで勝負し、和尚が勝利！

カ あれ？ ヌケニンは？

マ バトルやるの久々だったんで、出し忘れちまった…。ついでにゴースト相手に「だいばくはつ」使ったり、相性も忘れてたわ。はっはっは。

カ ダメダメっス!!

マ マッスルVS本郷は、本郷のテッカニン、ハリテヤマ、ザングースに歯が立たずマッスル完敗でビリ確定。和尚VS本郷は和尚がメタグロス、サーナイト、ダーテングにチェンジして戦ったが（本郷はそのまま）、本郷がテッカニンのかそく→バトンタッチからのコンボで勝利！ 優勝は本郷じゃ～!!

←相性を忘れてゴースト相手にだいばくはつするマッスル

➡ハリテヤマのこらえる→きしかいせいで攻める本郷

～Vol.97結果発表～

1位 本郷
2位 和尚
ドベ マッスル
（正解率6.7%）

おもちゃ券当選者

秋田県／高橋海さん
山梨県／疋田智子さん
京都府／高橋慧さん

次はリベンジじゃ！（byマッスル）

ハミダシニンドリ
最近メールでの投稿で、自分の名前を書き忘れている人が多い。ペンネームでもかまわないので、必ず書いてくれ！ あと、住所がないとプレゼントは当てられないぞ!!

©2003 Nintendo 【マザー】©1989 SHIGESATO ITOI/Nintendo Program:©2003 Ninyendo
【マザー2】©1994 Nintendo/APE inc.Scenario:©1994 SHIgesato ITOI Program:©2003 Nintendo/©2002 Pokemon ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

ペット自慢で残暑見舞い

マッスルペット自慢

マ 暑いんで、うちの猫が廊下で伸びてやがる。夜中なんか踏みそうで危ないわ！
カ マッスルさんが踏んだら大惨事に…。
マ いや、猫は思ったより丈夫だったぞ。
カ もう踏んだんスか!?

↑やんちゃで大食い。目の周りが黒いのでパンダみたいって言われます（ゆきうさぎさん）

↑寂しがりやで、私がその場を離れると、私がいた場所に座り込みます（Kuroさん）

アスコットくん

↑冷蔵庫の前で立ちつくすのは、いつものこと（柩さん）

インコのピーコ

↑気がついたらニンドリの上で転がってました（仙道あみりさん）

フェレットのシアン

↑生後10ヵ月のフェレットです。最近かまなくなりました（？さん）

ベタのダーキー

↑♂のベタです。不細工だけど愛着があります！（空さん）

座りネコ

↑見てのとおり座ります(笑)。お前は人間かい!!（ヤザンさん）

モルモットのモルモ

↑エサが欲しいときフェーフェーうるさいです(+_+)（？さん）

街角マッスル

ちょっと危険なガソリンスタンド

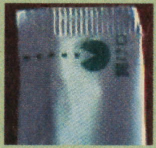
マ ビシビシ投稿が来とるぞ！
カ まずは神奈川県／マグマさんから「長野のガソリンスタンドにありました『でんげきで爆発したらどーするんだ！』というのは父の意見です」。
マ いくらかわいいキャラでも、ガソリンの近くに置いていいものと悪いものがあるじゃろうに…。
カ お父さんもマジメなんだかお茶目なんだかよく分からない意見ッスね。

←ちなみに左下にいるのはマグマさん自作のキャラ「マグマン」だとか

マザー牧場にて

↑有名なマザー牧場で、マリオの古いゲームを発見しました。こんなのあるんですね（岬みなとさん）

パックマン？



←某コンビニで弁当を買ったら、ついてたハシにパックマンが（ヤマネコさん）

は？

→なんの家でしょう？　たぶん歯医者かなんかじゃないかと思われますが…（？さん）

マッスルに訊け！

Q.うちの猫がなんでもかんでも飲みこみます。
A.飲める物を置くな！

Q. うちの猫のトラ吉が何でもかんでも飲み込みます。それでこのまえ死にかけました。そんな悪い癖をどうしたら直せますかにゃあ？（はちにゃさん）

A. それは「異食症」と言って、犬や猫にはけっこう多い症状なんじゃ。対処法は人間の赤ん坊なんかと同じで、飲み込まれそうな物はとにかく目の触れる場所に置かないこと。猫は高いところや狭いところにも行けるので、その分注意が必要じゃ。外飼いだと目が行き届かないので、その場合は室内飼いに切り替えた方がいいかもしれん。これでもダメなようなら、ちゃんと獣医さんに相談するべきだろう。

Q. ニンドリに届いて、見終わったハガキってどうなるのですか？　マッスルさんが食べるとか…（浅姫紫亜さん）

A. マジメに答えると、ワシはハサミで裁断してから捨てている。ハガキは個人情報が書かれているから、そのまま捨てると人目に触れる危険がある。キレイな絵を切るのはつらいが、まずはプライバシー保護を優先だ。

マッスルのゴシップストーン

リンク声優問題の真相が判明！

マ 3号にわたり論争を繰りひろげた？スタルキッド声優問題に決着が！
● 『風のタクト』ではリンクの声を松本さちさんがやっていますが、彼女のホームページを調べたところ、やはり『ムジュラ』のスタルキッドの声をやっていました。瀧本富士子さんは『ムジュラ』のスタルキッドではなく、『風のオカリナ』のスタルキッドの声をやっています（子供リンクも）。ちなみに松本さちさんはアリルの声もやっています。（蒼川明さん）
カ さらにVol.98の？さんからもこんなお便りが来ていたッス。
●ごめんなさいっ！　スタッフロールのキャストを見たところ、位置的に松本さちさんが一番可能性が高いですね。よく確認もせず、すみませんでした。ところで『スマブラDX』のトサキント、林原めぐみさんだと思うのですが、知ってたら教えてください！
マ というわけで、次はトサキントの声優さん探しだ！　情報待ってます!!

投稿のオキテ

マッスルの闇鍋では、以下のコーナーで皆さんのお便りを待ってます！

●マッスルペット自慢
ペットの写真に自慢の文をそえて投稿しよう！　動物の種類は問わないぞ。

●マッスルクッキング
君の考えたオリジナル料理のアイデアやレシピを投稿！　マッスルが作るぞ。

●本当にあった怖いマッスル
あなたの恐怖体験や怪談を募集。ゴーストスポットの紹介も。

●マッスルに訊け！
人生の悩みから、今日のラッキーカラーまで、マッスルが何でも答えます。

●マッスルの東京おのぼりさん紀行
行きそうで行かない東京の観光地を紹介。見たい観光地を書いて送ろう。

●マッスルダイエット
健康診断で太りすぎと判定されたマッスルに、君のダイエット法を送れ！

●マッスルのシブピカ探検隊
話題になってないけどやると面白い、GC、GBAのゲームを大募集！

●マッスルのゴシップストーン
あなたが聞いた、ゲームに関するウワサを送ろう。未確認のネタでもOK。

●街角マッスル
あなたが街角で見た「面白いもの」を写真に撮って送ろう！

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「マッスルの闇鍋」係まで
（どこのコーナー宛かも書こう！）
FAX:03-3556-3287
e-mail:yaminabe@nindori.com

ハミダシニンドリ 今回の採用者の中から、抽選で1名様にマッスル特製記念品（机の中のもの）をプレゼント！　今号はラッキーちゃんの写真を送ってくれた、兵庫県のゆきうさぎさんだ！　おめでとう!!

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 10/20
プレゼントは83ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

83ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは10月20日(消印有効)**、当選者は11月6日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1 、4 4
×悪い例→ 1 、 44

①あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

②あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

③あなたの年齢を数字で書いてください。

④あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

⑤本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

⑥あなたが使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

⑦あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

⑧今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

⑨今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

⑩今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、127ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑪GBAソフト『ポケットモンスター ルビー&サファイア』を持っている方に質問です。前号(98号)から連載「ポケモンバトル コロシアムへの道」が始まりましたが、あなたはポケモンで通信対戦をどのくらいプレイしますか? 次のなかからあなたに一番近いものを選んでください。
1. よく対戦している。
2. たまに対戦している。
3. 今は対戦していないが、以前は対戦していた。
4. 対戦したいが相手がいない。
5. 対戦に興味がない。

⑫あなたはゲームボーイ版の『ポケットモンスター 赤&緑』(青、ピカチュウも含む)、『ポケットモンスター 金&銀』(クリスタルも含む)をプレイしたことがありますか? 次の中からあなたに当てはまるものを選んでください。
1.『〜赤&緑』も『〜金&銀』もプレイしたことがある。
2.『〜赤&緑』はあるが『〜金&銀』はない。
3.『〜金&銀』はあるが『〜赤&緑』はない。
4. 両方ともプレイしたことはない。

⑬連載「ポケモンバトル コロシアムへの道」で、やって欲しいことや知りたいことがあったら、自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生〜6年生)
24	噂の真相
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー/カードeリーダー+
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	DVD/GAME PLAYER Q
11	ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
12	ゲームキューブ用モデムアダプタ
13	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
14	ニンテンドウ64
15	プレイステーション2
16	プレイステーション/PS One
17	PSX
18	PSP
19	Xbox
20	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
21	Windowsマシン
22	マッキントッシュ
23	その他
24	業務用
25	何も持っていない
26	特に買いたくない

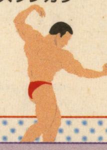


表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	21	牧場物語ワンダフルライフ
02	ピクミン2	22	ゲームソフトファンクラブ
03	マリオカート ダブルダッシュ!!	23	マッスルの闇鍋
04	あつまれ! メイド イン ワリオ	24	マッスルアンケート&読者プレゼント
05	マリオ&ルイージRPG	25	任天堂の質問箱
06	ポケモンコロシアム	26	すすめ!天任家族
07	テイルズ オブ シンフォニア	27	どうぶつの森+村じまんフェスタ
08	スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団	28	ポケモンバトル コロシアムへの道
09	逆転裁判3	29	新約 聖剣伝説
10	ワンピース グランドバトル!3	30	マリオゴルフ ファミリーツアー
11	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス	31	ドリテク鮮果場
12	メダロッドBRAVE	32	ドリームキングダム
13	ロックマンエグゼ4	33	ニンドリスクランブル
14	EAラインナップ特集	34	ランキング研究所
15	ニンドリ学園COLORS	35	NEXT 2WEEKS
16	ゲームの通信簿	36	GC&GBAソフト発売スケジュール
17	デス仙人の教えてあ・げ・る	37	特別付録①「天才ビットくん グラモンバトル グラモン徹底ガイド」
18	ドリームアラウンドザワールド	38	特別付録②「ハドソン秋の陣! ソフトコレクション」
19	お宝ゲーム古tion	39	100号記念プロジェクト発表!
20	ニンドリランキング		

Vol.96号プレゼント当選者

①『テイルズ オブ シンフォニア シンフォニックグリーンエディション』
千葉県/粟生由佳
愛知県/西尾真也
奈良県/水野公美子

②ゲームボーイアドバンスSP本体
福岡県/長野晃太

③ゲームボーイプレーヤー
埼玉県/亀井也実

④GBアドバンスソフト『ボクらの太陽』
東京都/森下裕充
京都府/岩下俊一郎

⑤好きなゲームキューブソフト
埼玉県/矢沼翔子

⑥好きなGBアドバンスソフト
佐賀県/中村俊介

⑦アミューズメントビジョンロゴ入りトートバック
静岡県/杉本憲吾
静岡県/岩瀬真由子
愛媛県/砂川由衣

⑧ソニックプリント入りリストバンド
埼玉県/狩野夏未
千葉県/阿部康平
愛知県/渡辺理奈
富山県/紺谷司
京都府/松本大空

⑨ハチエモングッズセット
埼玉県/小川元春
愛知県/森谷拓史
愛知県/久野頌太

(敬称略)

穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに

楽しみにしていた「よつばと!」の単行本を買いました。やはりいいですなあ。ちょっとクスリとするようなお話が好きな方にオススメです。その他にも池上遼一の「信長」を買い、言わずと知れた「ワンピース」にも手を出し、と最近は個人的な漫画ブーム。そんななか、雅な表紙にひかれて衝動買いした「おせん」(モーニングKC)が見事に私のツボにはまりました。一升庵という老舗の料亭を舞台に、女主人の「おせん」が訪れる客をもてなす物語なのですが、そのおせんがとにかくカッコイイ! 「粋な」とか「洒落た」という表現がこれほど似合うキャラを私は他に知りません。今は通勤時間に電車の中で「おせん」を読むのがひそかな楽しみになっています。

話は変わりますが、ハシモさんからステキな壁紙をいただきました。この間は、人の心を見透かしたようなウソ画像にひどい目にあわされましたが、今回いただいた「しーぽん」は非常に気に入っております。ただ、これを見ると嫌でも思い出してしまうのが、録画はしたけど見ていないビデオの山。「宇宙のステルヴィア」だけでも10話近くたまっています。さすがにこれだけあると、全話見るのは果たしていつになるのやら。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.99マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol. 99

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 〔□□,□□,□□〕 その他の場合 ＿＿＿＿

6 〔□□,□□,□□,□□,□□,□□〕

7 〔□□,□□,□□〕

8 〔□□,□□,□□〕　9 〔□□,□□,□□〕

10 〔□□□,□□□,□□□〕

11 （1つに○）　1　2　3　4　5

12 （1つに○）　1　2　3　4

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

ニンドリ! 読者プレゼント

応募の方法　アンケートハガキに希望のプレゼントの番号をご記入の上お送りください。

応募締切　2003年10月20日

当選発表　NintendoDREAM Vol.102（11月6日発売予定）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 ニンテンドーゲームキューブ

1名

GBアドバンスなどのソフトもTV画面で遊べるようになるGBプレーヤーがセットになったゲームキューブ本体。希望の色も書いてね。

（提供：ニンテンドードリーム）

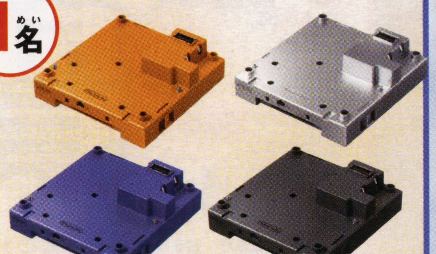
2 GBアドバンスSP

1名

2種類の新色も発売された、フロントライト搭載のGBアドバンスの上級機種。全5色の中から希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

3 ゲームボーイプレーヤー



1名

GC本体に取りつけることで、GBやGBアドバンスのソフトがTV画面で楽しめるGC用周辺機器。希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

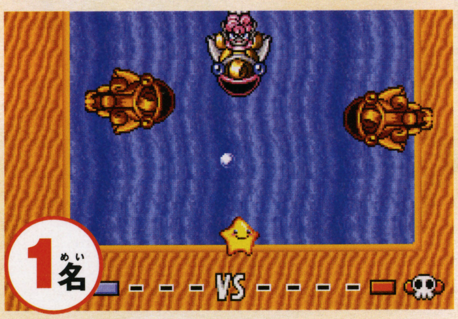
4 9月30日までに発売中の好きなゲームキューブソフト1本

1名

9月30日までに発売されているゲームキューブ用ソフトをどれでも1本プレゼント。希望するソフト名を必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

5 9月30日までに発売中の好きなGBアドバンスソフト1本



1名

9月30日までに発売されているGBアドバンス用ソフトをどれでも1本プレゼント。希望するソフト名を必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

6 『牧場物語』グッズつめあわせ

1名

『牧場物語ワンダフルライフ』の発売を記念して、特製の目覚まし時計や、『ハーベストムーン』のコミックほか、シリーズのグッズをまとめて1名様に。

（提供：マーベラス　インタラクティブ）

7 ゲームキューブソフト『天才ビットくんグラモンバトル』

3名

人気TV番組の人気コーナーがついにゲーム化！　キャンパスに描いた絵がグラモンとなって動き出し、バトルを繰り広げるのだ。

（提供：タイトー）

8 ゲームキューブソフト『天外魔境Ⅱ　MANJI MARU』

3名

PCエンジンで発売されて好評を博した和風RPGのリメイク作。アニメシーンや戦闘の演出などが大きくパワーアップしているのだ。

（提供：ハドソン）

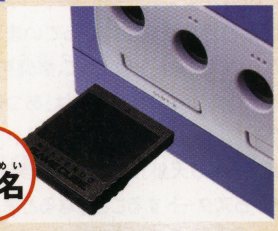
9 ワイヤレスコントローラ ウェーブバード

1名

TVから離れたところでもゲームを快適にプレイできる、軽くて使いやすいスグレモノのワイヤレスコントローラ。

（提供：ニンテンドードリーム）

10 メモリーカード251



3名

黒いカラーが特徴の、通常のメモリーカード59の約4倍もの記憶容量を持つメモリーカードだ。

（提供：ニンテンドードリーム）

©MARUCOME/Marvelous Interactive Inc. © 2003 Nintendo/CAMELOT © 2003 Nintendo/TOSE © Publishe by TAITO.グラモンバトル© TAITO CORP.2003 Allrights reserved. ©1992,2003 HUDSON SOFT © 1992,2003 RED

任天堂公式Q&A

読者のギモンに答えます。

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第99回

この質問箱のコーナーも、いよいよ99回。すごいなあ。よく続いたなあ…と自画自賛するのは次号に回して、任天堂の経営戦略説明会で発表されたクラブ・ニンテンドーに対する反響は予想通りというか、たくさんのニンドリ読者さんがスタートを待ち望んでる様子です。そこで今号も、残暑の厳しい京都に行って、みなさんの質問をぶつけてみましたよん。それでは、テニスで日焼けした萩島さん、回答をよろしく!

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は任天堂の萩島さんです。

こんごうのナビゲーター

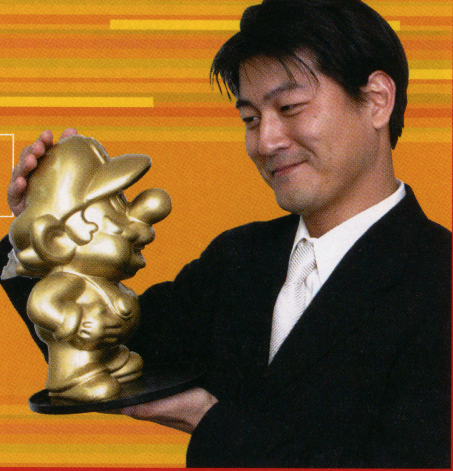
サオヘン

左尾昭典(さおあきのり)。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。。マリオ&ゼルダライブで盛り上がるために、『マリオサンシャイン』や『風のタクト』を久しぶりにプレイ。改めてモリブリンはスゴイヤツだと思いました。

回答者

任天堂 企画部 企画課

萩島光明さん



PROFILE

はぎしまみつあき●人類が月面に着陸した1969年の12月16日に東京で生まれる。1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部、衛星放送事業部などを転籍し、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行き来する毎日。夏休みの四国旅行は、雨にたたられてさんざんだったとか。でも、休日に家族でテニスをした日は好天に恵まれ、日焼けで真っ黒に。

こんごうのワンショット

マリオ&ゼルダライブに出演するため、マリオの着ぐるみが編集部に到着。それで、早速ライブプロデューサーのM女史が試着。マリピーチって感じです(笑)

ハミダシ質問箱

Q まだビックリなニュースはありますよね?(東京都・クロトさん)

A 近々、新しい商品のオドロキの発表ができればと思っています。具体的にはまだナイショですが(笑)。(萩島さん)

Question 1　任天堂ファン待望の新システム

クラブ・ニンテンドーはいつからはじまりますか?

山口県・じんさん

クリスマス商戦に向けて開始する予定です。

まだ開始時期は正式に決まっていませんが、10月末からのスタートを想定して、準備をすすめているところです。タイミング的には『あつまれ!! メイド イン ワリオ』(10月17日発売)や『オリエンタルブルー 青の天外』(10月24日発売)といったソフトからスタートすることになると思ってますが、クラブ・ニンテンドーの対象ソフトは、任天堂のものだけに限ると決まっているわけではありませんから、全体の調整が終わってから正式な発表をしたいと思っています。それで、ポイントをためてもらえる商品なんですが、これについてもいろんな展開を検討しているところです。最初は数点の特典でスタートして、徐々に特典の種類が増えていくカタチになると思っています。もちろんすぐにポイントがたくさんたまるという人もあまりいないでしょうし、クラブ・ニンテンドーは長期的に展開させていきたいと考えています。

☛新作ゲームのパッケージに入っているパスワードをパソコンなどで任天堂に送ると、ポイントがたまり、そこでレアな景品がもらえるようになる、クラブ・ニンテンドー。その景品がどんなものになるのか、いろいろ想像してみるのも楽しいよ。たとえば、かっちょいい『ゼルダ』のロゴ入りTシャツとか、お店では売っていないゴロンのフィギュアとか、宮本さんが描いた『ゼルダ』のスケッチ集とか…『ゼルダ』ばっかし(笑)。そんなものがあると頑張ってポイントためちゃいそうだな。

➡米国でしか売っていないリンクの首振り人形。こんな景品もあっていいよね。みすリンはネットで手に入れたようだけど

Question 2 年末のニッポンはマリオ一色に！

『マリオカート』のCMはどうなりますか？

新潟県・空閒さん

現在、内容を検討しているところです。

『マリオカート』のCMというと、これまで伝統的にアニメを使ったものが多かったですよね。なぜアニメを使ったかというと、『マリオカート』のゲーム性には、抜きつ抜かれつ、大逆転といったドラマ性が秘められていて、そのようなことはアニメで表現するのがピッタリだったわけです。もちろん今回の『マリオカート ダブルダッシュ!!』も、これまでのシリーズと同じように、ドラマ性のあるレースゲームになっていますが、今作最大のウリは何と言っても2人乗りでプレイできることです。それに、2人でプレイする場合、それぞれ別のカートを操作することもできれば、運転する人とアイテムを使う人というふうに、1台のカートを2人で操作できるようにもなっています。そのような新しいシステムを、これまでのようにアニメで表現するのか、それともゲーム画面を使って魅力を引き出すのか、いままさに検討している段階です。

☞『マリオカート』は11月発売。で、12月は年末恒例の『マリオパーティ5』が登場しそう。一方、GBアドバンスソフトで、年内発売予定のタイトルとして『マリオ&ルイージRPG』と『マリオゴルフ GBAツアー』の2本がリストアップされている。というわけで、なんと今年の年末はマリオづくしだ！ってことで、萩島さんに聞くと、「もう、マリオ祭り！って感じでしょ？(笑)。年末のニッポンは、マリオ一色で染めてみせると…そんな感じかな？ なので、マリオくくりで何か面白いプロモーションができれば…と考えています」とのこと。似てるタイトルが多いので、くれぐれも間違ってソフトを購入しないようにね。

Question 3 激安キューブソフト登場！

キューブソフトの価格は6800円に戻したの？

神奈川県・ナオミさん

そんなことはありません。

確かに『マリオゴルフ』は6800円で発売しましたが、10月17日発売予定の『あつまれ!! メイド イン ワリオ』は…(突然、大声で)なんと3800円！ このゲーム、4人でいっしょに遊べるわけですから、1人あたり、なんと950円!! スゴイお得ですよね～(笑)。GBアドバンス版より安いわけですから、もう驚愕の価格設定と言っていいでしょう！ お得！ お得！ お得！ そう連呼するしかないようなソフトですね(笑)。でも、こんなに安いからといって、GBアドバンス版をそのままもってきたのではありません。新しいプチゲームも追加していますし、やりこみ要素もパワーアップしてるんです。キューブ版の『メイド イン ワリオ』は任天堂の戦略商品ですから、今回は特別にお安くして発売しようということになったんですね。ですから、1人でも多くの人に『メイド イン ワリオ』の楽しさをお手軽に体験していただきたいと考えています。

☞3800円は確かに安い。だから「つまんないゲームじゃないの？」と勘ぐる人もいるかもしれないけど、もともと『メイド イン ワリオ』って、アイデア一発勝負のゲームだし、豪華なCGムービーをつくる必要もないので、3800円という価格を実現できたんでしょう。それにゲームによって価格の幅が出てくるのは大歓迎。すんごい豪華で、一生忘れることができないような感動的なソフトを遊べるなら、価格が1万円を超えてもいいと思うもん(スーファミの『ドラクエVI』なんて、1万1400円もしてたんだよ)。

➡『あつまれ!!メイド イン ワリオ』の画面。キューブの特性を生かして実写(リアル)系のゲームが充実するかな？ 個人的にはナインボルトの任天堂系のプチゲームを増やしてほしいな

Question 4 2004年はゼルダイヤー？

『4つの剣GC』などの『ゼルダ』の新作がスケジュールにないのはなぜ？

長野県・マリオ・タロンさん

まだ、正式に発売が決定してないからです。

『4つの剣GC』と『テトラズトラッカーズ』の2本のソフトは、アメリカで開催されたE3で出展しました。ただ、日本での発売タイトルということでは、まだ明言してませんでしたし、販売形態も明確にしていませんので、発売スケジュールには出していないんです。ただ、「発売はしないの？」と聞かれれば、「必ず遊んでいただけるようにします」とお答えするしかないでしょうね(笑)。スタッフはそのくらい本腰を入れて開発に取り組んでいますし、どういった時期に、どのようなカタチで販売するのがいちばんベストなのかを決めてから、正式に発表することになるでしょう。

☞今年の年末は「マリオ祭り」って言ってたけど、来年は「ゼルダイヤー」になりそうな予感。宮本さんは、8月に開かれた経営方針説明会で、来年の3月までに楽しみなソフトの1本として、この『4つの剣GC』を挙げていたし、『風のタクト』の流れをくんだ続編？についても、2004年に発表すると明言していた。さらにはGBアドバンス版『ゼルダ』のウワサもあるし、鬼が笑うかもしれないけど、来年も楽しみになってきました。

➡『テトラズトラッカーズ』はテレビ画面のテトラが、たとえば「サオヘンくん、洞窟の宝箱をとってきて」などと、音声(しかも名指し！)で指示を出してくれるので、手元のGBアドバンスの画面に集中して遊べるゲームなのだ

Question 5 海の向こうはオールブラックス

海外のSPは日本でも使えるのですか？

熊本県・うさぎ村のロッキーさん

基本的には使えません。

GBアドバンスSPは充電するようになっており、電源事情は各国で異なりますので、使用できない場合があり、誤った電圧で用いると故障の原因となります。また、任天堂の製品であっても、海外の製品が故障した場合、修理などのサービス保証を日本では受けられませんので、ご注意くださいね。

☞オーストラリアでは、ラグビーチームの「オールブラックス」ロゴ入りSPが発売されたり、アメリカでも「フレイムレッド」が登場したこともあって、上のような質問が寄せられたんでしょうね。そう言えば、アメリカではドクター・ペッパーを買って、キャップの裏に当たりが出ると、任天堂の新作ゲームに当選者が登場する権利が得られるようなキャンペーンをやるんだとか。日本でもぜひやってほしいものじゃよ、とデス仙人も思ってるだろうな。

⬅ドクター・ペッパーのキャンペーンの画像。ユーザーが登場できるゲームは、ゲームキューブなのか、GBアドバンスなのか、まったく不明。『メイド イン ワリオUSA』を開発、なんてことはないのかな？

ハミダシ質問箱

Q ナムコが制作中のドンキーコングが楽しみです。(岐阜県・さくらは犬さん)

A まだこのソフトに関しては、何も語れないんです。どんなゲームになるのか、情報をお出しできるのは、もう少し先になると思っています。(萩島さん)

ハミダシ質問箱

Q『マリパ5』は今年中に発売しますか？（東京都・チマチョゴリータさん）
A『マリオパーティ』と言えば、年末の定番ソフトですよね。みなさんの期待も大きいですし、出さないと怒られちゃいますよね（笑）。（秋島さん）

Question 6　みんなが欲しいスペシャルSP

ファミコン20周年のGBアドバンスSPは売らないの？

青森県・にんにんさん

そのような要望は多いようですね。

ファミコン20周年バージョンのSPは、ボタンが並んでいるところが、ファミコンのコントローラをイメージしたデザインになってますよね。あれって実はシールを貼ってるんです。というのも、金属のような厚みのあるものをあそこに貼ってしまうと、液晶部分のふたが閉まらなくなってしまうからです。ただこれが、それがファミコンらしい、いい味を出してるんです。ファミコンって、いまから思うと、いい意味でチープな感じがありましたよね（笑）。ただし、そのシールは1枚1枚、全部手作業で貼らなきゃいけないから大変なんです。1000台分も！（笑）。それも、ちょっとでもずれないように貼らなきゃいけないわけですから、想像するだけでも大変な作業ですよね。ですから、もし販売することになれば、とても1000台なんて単位では済まなくなるでしょうから、おそらく市販するようなことはないでしょうね。このSPのデザインですが、社内でもすごく評判がいいんです。シールを貼る作業を行う宇治工場のスタッフも、このデザインをとても気に入ったようで、この大変な作業を快く引き受けたそうです。手前ミソになりますが、すごく貴重な手作りの逸品ですね。

ファミコン20周年プレゼントキャンペーンの締切は9月末だから、引き出しの奥に応募シールをしまってある人は急いで応募してくださいね。で、2枚の応募シールをもっている人で、1枚ずつ応募したほうがSPが当たる確率が高くなるんじゃないか、と考えてる人もいるようだけど、そんなこたぁありません。公平に抽選されるそうなので、2枚いっしょに応募して、特製カレンダーは必ずゲットするようにしましょう。

←対象ソフトの応募シールを送ると1000名に当たる、ファミコン20周年バージョンのGBアドバンスSP。応募締切は9月30日。消印有効ですよ～

Question 7　SPブロスも5色に

GBA-SPの新色を出したのはなぜですか？

愛知県・まりもさん

あのう…、怒っちゃってます？？？

質問をしたまりもさん、新色が出る前にSPを買っちゃったばかりなんでしょうか。そうだとしたら本当に申し訳ないですね…。GBアドバンスSPってパーソナルなゲーム機ですから、いろんな色がいっぱいあって、その中から自分好みのカラーを選べるというのが理想だと思うんです。もともと「ゲームボーイブロス」と言って、ゲームボーイでは昔からいろんなカラーを出すようにしてきたわけですね。ただ、SPの場合は暖色系…、いわゆる女の子が好みそうなピンク系がありませんでしたし、そういった色への要望も多かったですので、9月5日の『スタフィー2』のタイミングにあわせて、発売することにしたわけなんです。ところで、まりもさん…やっぱり怒ってます？（笑）

怒ってないといいですね（笑）。ところで9月5日に発売された2色は、パールピンクとパールブルー。すでに発売中の3色と同じように、淡い色使いになっているのは、店頭で並べたときに、シリーズとして見えるようにと意識してカラーリングをしたからなんだそうです。たとえば、ヒョウ柄のカラーがあの中に入ると、そこだけ浮いちゃうでしょ？　で、これまでのシリーズと傾向の違ったカラーは、『ボクタイ』のようなソフトと同梱で出てきたり、あるいはお店の限定商品として発売されるみたいだよ。

↑新しいSP。これで任天堂から発売中のGBアドバンスSPは5色に。いずれこの中にゴールド系がでてくるかも？

Question 8　ピクピクニンジンがなぜピクミン？

『ピクミン2』はいつ頃出るんですか？

茨城県・助さん

次号ではお伝えできると思います。

2003年発売ということでご案内させていただいていますし、今号でもたくさんのゲーム画面を紹介させていただきました。サオヘンの予測では（97号）、『マリオゴルフ』の後に発売される？とありましたが、そのタイミングで出すのはちょっと難しくなりました。夏に幕張メッセで開催されたKフェスではプレイアブルで出展できたくらい、いまの段階でも十分に楽しめる状態になってるんですが、ゲーム内容をよりブラッシュアップしたいと、開発スタッフは考えているようなんです。『ピクミン』というゲームは、『マリオ』や『ゼルダ』などと同じように、任天堂を代表するタイトルとして大事に育てていきたいと考えていまして、現状の仕上がりに満足せずに、よりレベルの高いところまで、制作に取り組んでいきたいと考えているようなんですね。

むむむ、これって任天堂ソフトでは久しく聞いていなかった「発売延期」ってやつ？　でも、年末には任天堂だけでなく、いろんなメーカーから期待作が発売されることになってるし、『ピクミン2』がめちゃくちゃ面白くなるのであれば、多少の発売延期もいいんじゃないでしょうか。かつて『時のオカリナ』が相次ぐ発売延期ですごくやきもきさせられたことがあったけど、いざ発売されてプレイしてみると「待っててよかった」と心底思えたしね。

←『ピクミン2』の画像。こんな風に、おなじみのコンビーフの缶が落ちてたりします。ニンドリのバックナンバーが落ちてるようなことは、残念ながらないようです

Question 9　アンフェアな行為はやめよう

「改造コード」を任天堂は公認してるんですか？

群馬県・北紀亜めどるさん

全然、公認していません。

任天堂ソフトのデータを、「改造」するなんてことは、まったくオススメできないことです。そのような改造ツールを使うと、大切なセーブデータが消えてしまったり、ゲームそのもののデータが壊れないとも限らないわけです。それは個人だけの問題ではなく、通信ケーブルでつながった対戦相手のデータを壊してしまわないとも限らないんです。『ポケモン』を例にとれば、みんなが一生懸命に育てたのに、そういったインチキをしてしまうと、楽しくなるはずの対戦に水をさしてしまいかねないわけです。任天堂としては、イベントなどで、みなさんにソフトを持ち寄っていただいて対戦をやるとき、改造ツールで育てたキ

ャラクターなどを持ち込むと、ブロックをかけるようにして対策を講じることもしていますが、それで「失格」なんてことになれば、お互いに不愉快な思いをしますよね。ですから、改造ツールを使用することは、任天堂としては絶対にオススメしないということをご理解ください。

☛お店にいくと、任天堂関連のいろんな商品が並んでいて、ゲームキューブやGBアドバンスの正式なロゴが使われている商品は、ライセンスされた、いわゆる任天堂が「公認」した商品。一方、「GBA用」とか、あいまいな表示しかしていない商品は、任天堂が販売を認めていない、いわゆるインチキな商品。このような商品を使って、もし仮にソフトなどが壊れても、任天堂は修理をしてくれないので、注意しましょうね。

↑任天堂が認めたライセンス商品には、必ずこんな表示があるので、購入するときにしっかりチェックしよう

Question 10 みんなが望んでるけど…

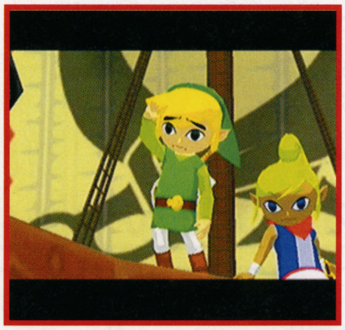
『ゼルダ』や『マリオ』をアニメ化しないのはどうして？

和歌山県・Karinさん

これも要望は多いのですが…。

『F-ZERO』をアニメ化する理由に関しては、前号でお話ししましたように、ユーザー層を広げたいという考えがあったわけです。ただアニメというのは、視聴者も多く、影響力がとても大きいので、そこから伝わる世界観がユーザーの方々のなかで固まってしまう恐れもあるんですね。アニメのイメージが先に根付いてしまうことは、常に前とは違う、新しいものをつくろうとしている開発者にとって、時にはすごい足かせになったりすることもあるわけです。もし仮に、『風のタクト』風のアニメをはじめたとして、『時のオカリナ』風のリアルなゲームをつくると、「これはゼルダじゃない！」と、アニメを見ている人の多くが違和感を感じてしまうこともあると思います。それにアニメの物語も尊重しないといけなくなりますし、でもそれって本末転倒だと思うんです。任天堂はゲーム会社ですから、はじめにゲームありき、なんです。もちろん、アニメで任天堂のゲームの世界を楽しみたいという人が多いことは承知していますが、『ゼルダ』や『マリオ』は任天堂の2枚看板だけに、アニメ化などには慎重に対応していきたいと考えています。

☛1998年に『時のオカリナ』が出た頃の話、アニメ化のオファー(問い合わせ)が任天堂に複数寄せられた、という話を関係者に聞いたことがある。そのとき、アニメ化が実現しなかったのは、一言で言うと「任せられる制作会社が1社もなかった」ということなんでしょう。世界観に対する理解が中途半端な状態でアニメ化されたとしたら、それはハリウッドで1993年につくられた映画「スーパーマリオ」のように、ファンをがっかりさせてしまうことになるんだと思う。いま、これを読んでる熱烈な『ゼルダ』ファンの読者さんのなかで、将来、アニメ業界に入る人もいることでしょう。そんな人がアニメ化を実現させる原動力になったりしたら、すごくうれしいなあ。



➡『風のタクト』のトゥーンレンダリングの手法を使えば、とても効率的にアニメがつくれそうなんだけど…

Question 11 ヨーロッパの香りがします

メモリーカードの裏の「CE」のマークって何？

熊本県・いわもんこさん

いわゆる「安全基準」マークですね。

正式にはCEマーキングと呼ぶようですが、カンタンに言うと、ヨーロッパで使われてる「安全マーク」です。欧州では、それぞれの国で安全基準が違っていまして、EU統合によって、自由な流通を実現させるために、安全基準を統一させようと、あのような安全マークをつくったようですね。ゲームキューブのメモリーカードは世界共通の仕様になっていまして、ヨーロッパ向けの製品だけにあのマークを入れるよりも、同じものにしたほうが生産効率がいいということで、日本で買っても「CE」のマークが入ってるんです。で、この「CE」マークを取得したのは、ゲームキューブをヨーロッパ発売の際に行ったので、最初の頃に発売した日本のメモリーカードにはこのマークが入っていないんですね。

☛この質問は、ずいぶん前にファクスで送られてきたものなんだけど、萩島さんは忘れずに今回の回答と相成りました。感謝。で、いわもんこさんによると、このCEマーキングが入るようになったのは、『バイオハザード0』同梱のメモリーカード59からだそうです。細かなところまでチェックしてますね。

↑この記事を読んですぐに、自分のメモリーカードをチェックしたアナタは、正しいニンドリャーです（で、左のメモリーカードに「CEマーク」が入ってるんだけど、見えるかな？

ハミダシ質問箱

Q バーチャルボーイで目がよくなるって本当？（愛知県・待っててよイサンマンさん）**A** そのような話もありましたね。実際に実験をやって、視力がよくなったという結果が出たと聞いています。（萩島さん）

「任天堂の質問箱」質問大募集！

萩島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
Eメールも OKですよん➧ qanda@nindori.com

任天堂の似顔絵箱

『ビューティフルジョー』の神谷英樹さんの似顔絵です。「カプコマニア復活希望！」か…。（大分県・GAAさんの作品）

登場人物

ダッシュくん　2学期になり、ゲーム時間の減少をなげくゲーマー小学生。今回ドキドキのゴルフ初体験。ちょっぴりオトナ気分。

かあさん　任天堂大好き主婦。限定版GBA-SPが当たる例の懸賞には数十枚のハガキを出したツワモノ。今日は久々のゴルフにうかれ気味。

サオヘン　コスプレもすっかり板についてきたナゾの編集長。先日のライブにいたく感動し、宮本さんをマネてギターを練習したいらしい。

ボギー　生き別れの元飼い主・まさしに再会して別れてまた再会するという数奇な運命の持ち主。よくゴルフボールと間違われて打たれる。

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

というわけで、大人も子供もおねーさんも動物も編集長も楽しめる『マリオゴルフ』なのでした。

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

ホッホーイ！ ホッホーイ！ もっともっといい生活。自分だけの村、じまんしちゃおう！

どうぶつの森e+ 村じまんフェスタ

ひとりよりふたり

広めよう『森+』の輪 Vol.28

作品募集中！

さくひんぼしゅうちゅう

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。『森』に関する企画もアリ！

いよいよニンドリ村におでかけができるようになりました！ いろんな人におでかけしてもらって、ニンドリ村にたくさんの痕跡が残っていくといいな。そしてニンドリくんも、いよいよ次号は大賞の発表です。楽しみにしていてくださいね！ それから狭くなっているけれど、もちろん「村じまん」の投稿もよろしくお願いします。メール投稿もOKですよ。

『森』で神経衰弱ゲーム！

神奈川県／か〜わくん♪さん

たくさん送ってくれた中から、コチラを紹介。家具、服、化石などを穴に埋めて、神経衰弱ゲーム。同じマークのアイテムを掘り出せ！ みんなで集まった時に遊ぶといいかも。

←2コずつ用意したアイテム。化石を引いたら1回休み、っていうルールでやってるみたい

→アイテムは、ゲームに参加しない人に埋めてもらう。順番に2箇所を掘り出して神経衰弱！

ちなみに…

←カンバンのデザインも紙に書いてたくさん送ってくれたんだけど…。こ、これを作れと…?!

森をつくろう！コンテスト

タカラより発売中の「森をつくろう！」シリーズを使った作品を募集中。ジオラマだけでなく、楽しい使い方や飾り方もお待ちしています！

16：愛媛県／ゆかぽんさん

おうちは棚にスッキリと飾ってありますね。そして池のまわりに集まる仲間たち。交番やお店も池の方を向いて建てられていて、ぐるっと見渡したくなっちゃうところがステキ。ふれあい広場のような雰囲気です。

おでかけ！ニンドリ村

いよいよ、ニンドリ村に皆さんをご招待できるようになりました。SDメモリカードとアダプタを使って、ニンドリ村におでかけすることができます。編集部員の住むニンドリ村におでかけしたい！ というアナタは、doubutu@nindori.comへ、件名を「ニンドリ村おでかけ希望」にしてメールを送って下さい。

おでかけの流れはこうなります

1.おでかけ希望のメールを出す

名前、電話番号、村の名前とプレイヤーの名前を必ず書いて下さい。SDメモリカードで撮った自分の村のベストショットなんかも送ってくれると嬉しいです。また、試験勉強などで遊べない期間がある場合は、その期間がいつからいつまでかを書いておいてくれると助かります。パソコンとインターネットを使ったやりとりができることが前提になりますので、携帯電話のメールでは受け付けません。

2.編集部からの返信が届く

おでかけができるのは、ひとりずつ。希望者が多い場合は、抽選になるかもしれません。詳しい遊び方はメールでお伝えします。

3.届いたニンドリ村のデータにおでかけする

決められた期間内で遊んでもらいます。村の中を散策したり、お部屋や日記を見たり、お手紙を書いたり、写真を撮ったり…。でも、花を踏み荒らしたり木を切りまくったりなんてことはヤメテね！ 家族や友達も一緒に楽しんでほしいです。

4.期間内にニンドリ村を返却する

簡単なレポートとともに、村を返却してもらいます。いろんな人の足跡が残るニンドリ村を、このコーナーで紹介していきますよ〜。

ウェルカム！

現在のニンドリ村

↑実は、何人かにちょっと遊んでもらったんです。お手紙見ちゃえ！

↑ステキな仕掛けをいっぱい用意してくれました！ゴールはどこかな？

↑ひとりだけ庭を持ってたり(笑)。もっと広くなってるかも。フフフ

↑マイデザインも持ってってくれ〜。…じゃない、置いてってくれ〜(笑)

 ©Nintendo 2001

ニンドリくん デザインコンテスト

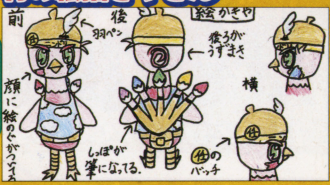
途中経過＆応募作紹介

いよいよ次号は結果の発表！ニンドリ100号で生まれるニンドリくんです。応募が多くて紹介しきれないのですが、できるだけ掲載していきますよ〜。

vol.94のニンドリくん作成例で服がアイラブGCのふくになっていましたが、この服は『e+』には登場しない服でした。あれまぁうっかり。スミマセン。

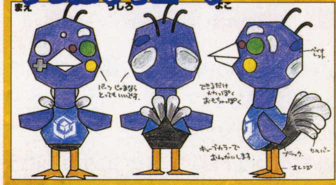
村の絵描きやさん

一部は口ぐせ付きで紹介してます



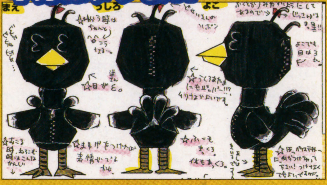
茨城県／原口ひかるさん
↑お手紙には絵も描いちゃうお調子者。ちょっぴりドジだけど、いつも一生懸命。やるッス

やっぱりキューブ



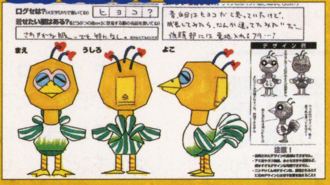
岐阜県／蒼碧ユウキさん
↑キューブのコントローラをイメージ。顔にボタンがたくさんあるんだねぇ、ドリャー

中身はダレよ?!



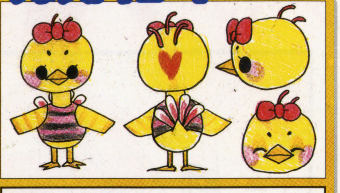
埼玉県／時星鈴香さん
↑真っ黒なので、ジッパーの服を着るとニンドリくん自体が着ぐるみに見える…だって、ぷーぷー!

とある悲しい物語



栃木県／ゆかりこさん
↑大きくなったらニワトリになるもんだと信じてきたのに。枕が涙でびしょぬれさぁ…、ヒヨコ?

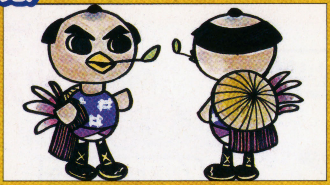
リボンがキュート



長野県／折井香織さん
↑このリボンを再現するのはムリそうだけど…。つぶらな瞳、まゆ毛はマロな女の子、ですわ

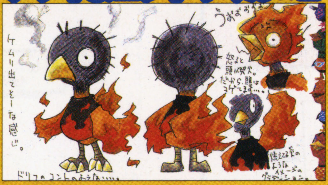
シブイよニンドリくん(2連発)

埼玉県／梅ちぇるさん
↑男気あふれる熱いお方。仲良くなるまではカンタンに手の内は見せてやらねぇぜ、だっちょ

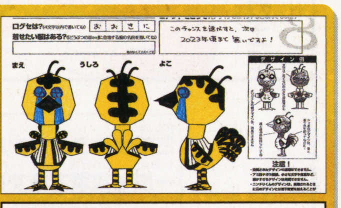


愛知県／橋本萌さん
↑うしろ姿が人間そっくり。すぐ旅に出ちゃいそう？もちろん口ぐせは「ござんす」

アツイよニンドリくん×2

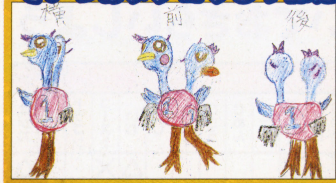


山形県／FALCONさん
↑アツイ雑誌のイメージ+不死鳥のように何度でもよみがえるという願いをこめて…、どらァァ!

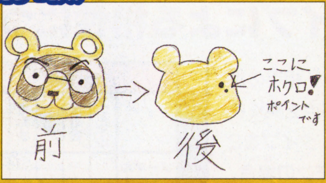


大阪府／あきろと81さん
↑嬉し涙がとまらんニンドリくん。阪神バージョンのキューブに付属…してたらええのにな?!

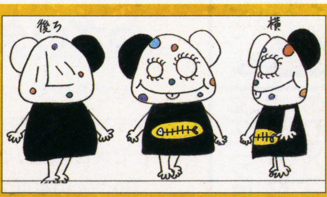
そいつぁダチョウじゃねぇ(約4枚)



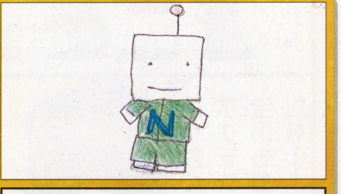
群馬県／宮寺楓さん
↑いや、ふたつ頭のダチョウ?! 右がニンくん、左がドリくんってかんじかな、ドリドリ



大阪府／まいさん
↑好きなたぬきち+自分の顔。…いやちょっと待って、ニンドリくんはダチョウのキャラなのよ〜!



東京都／ハムリコさん
↑わーあ、個性的ー。ってトリじゃないどころか何スかこれ(笑)。心は優しいけどね、チ〜



北海道／ポニーさん
↑とうとう「どうぶつ」の枠からも外れたキャラがっ。ジャージで頑張ってます、ニンニン

次号はいよいよ大賞および入賞者の発表です！ お楽しみに！

応募のきまり

作品の返却はできませんのでご注意ください

賞品は「Nintendo プリントTシャツ」!

村じまんフェスタ

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください。デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもOK。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなものも待ってます
●SDカードアダプタを使って撮影した写真、デジカメで撮った写真や文章の投稿は、メールでも受け付けています。アドレスはdoubutu@nindori.comです。
●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください。その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリ！
●優秀作品には、たぬきち賞に選ばれます。賞品は任天堂公認のTHE KING OF GAMESのTシャツ！(www.the-king-of-games.com) 絵柄は当選してからのお楽しみ。

森をつくろう！コンテスト

タカラから発売中の「森をつくろう！」シリーズを使った作品を、写真に撮って応募してください。掲載された方にはタカラさん提供の「コレクションポーチ」を差し上げます。

←「森をつくろう！」シリーズのフィギュアが収納できる便利なポーチ。ニンドリのロゴ入り！

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係
(eメールはこちら)
doubutu@nindori.com

おいらはロボットじゃないぞ。実はバウンティハンターだ。もちろんメト…おっと、これ以上は言えねー。知りたかったら、おいらのカードを郵便局で読み込んでみなー、だメカ。

ポケットモンスター ルビー　ポケットモンスター サファイア

ポケモンコロシアム Pokémon Colosseum

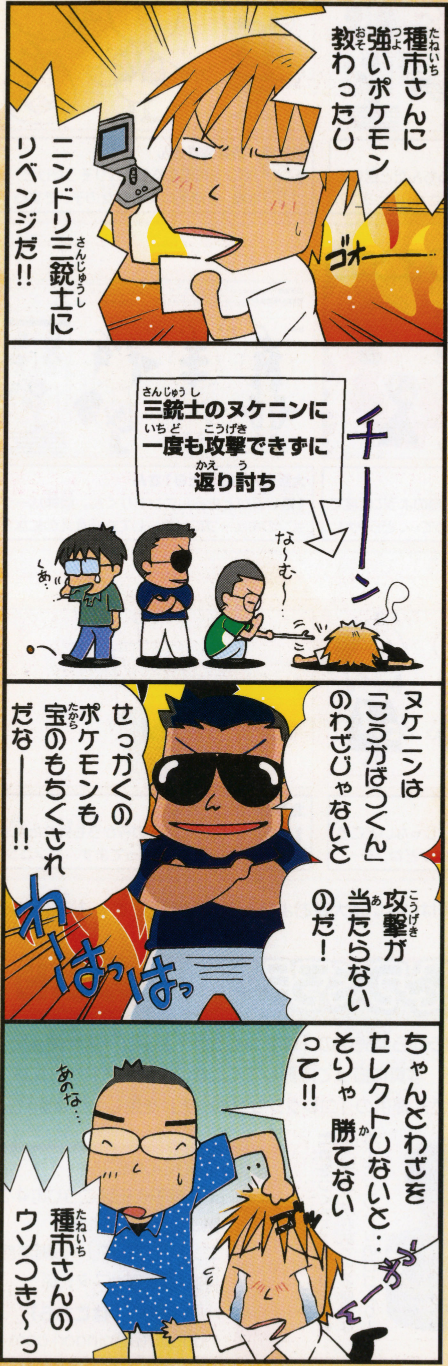
トランセル種市が助ける

連載第2回目のテーマは「わざ」。バトル向きのわざとその組み合わせ方の基本について教えるぞ！

ポケモンバトルコロシアムへの道

・発売まであと63日！

今回のテーマは… バトルに勝てるわざとは？



カズヤ（以下**カ**）　ふっふっふ…。前号で種市さんから習ったこの強力ポケモンで、今日こそポケモン三銃士にリベンジッス！　見よ、このケッキング！　しかも持ちわざは「きあいパンチ」「はかいこうせん」「ふぶき」「ソーラービーム」で、全部威力120以上！　負けるはずないッスね!!　くはははは〜。

マッスル（以下**マ**）　じゃあ、とりあえずワシが相手しよう。行けい、ヌケニン！

カ　こんなの、オレの強烈わざで瞬殺…あれ？オレのわざが効かない!?　負〜〜け〜〜た〜〜！　種市さんのウソツキ〜!!

トランセル種市（以下**種**）　ヌケニンは、「こうかばつぐん」のわざでないと効果がないんだ。強いだけじゃなくて、ちゃんとわざタイプの相性を考えてわざを持たせないとダメだよ。

カ　あの〜…わざの相性ってなんスか？

種　う〜ん。まずはここからだね。

4つのわざの組み合わせ方が重要！

➡どんな相手とも戦えるよう、バランスのいいわざの組み合わせ方を考えよう

⬅ポケモンのタイプと一致するわざを覚えさせるのも大切

わざのタイプによる相性についておさらいしよう

わざのダメージは、相手のポケモンのタイプの弱点を突くことで大きく変わる。タイプを2つ持っているポケモンの場合、お互いの弱点を打ち消しあったり、逆に弱点が増えていたりする場合もあるのでよく見極めよう。また、わざはタイプによって「物理攻撃」と「特殊攻撃」に分けられる。こうげきの高いポケモンには物理攻撃を、とくこうの高いポケモンには特殊攻撃を覚えさせよう。

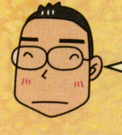
わざのダメージ変化

- こうかはばつぐん …………×2倍
- きゅうしょにあたった …………×2倍
- ポケモンと同タイプのわざ …………×1.5倍
- こうかはいまひとつ …………×0.5倍
- こうかがない …………×0倍

使用するわざのタイプ ＼ 攻撃を受けるタイプのポケモン	ノーマル	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	かくとう	どく	じめん	ひこう	エスパー	むし	いわ	ゴースト	ドラゴン	あく	はがね
ノーマル													△	×			△
ほのお		△	△		○	○						○	△		△		○
みず		○	△		△				○				○		△		
でんき			○	△	△				×	○					△		
くさ		△	○		△			△	○	△		△	○		△		△
こおり		△	△		○	△			○	○					○		△
かくとう	○					○		△		△	△	△	○	×		○	○
どく					○			△	△				△	△			×
じめん		○		○	△			○		×		△	○				○
ひこう				△	○		○					○	△				△
エスパー							○	○			△					×	△
むし		△			○		△	△		△	○			△		○	△
いわ		○				○	△		△	○		○					△
ゴースト	×										○			○		△	△
ドラゴン															○		△
あく							△				○			○		△	△
はがね		△	△	△		○							○				△

※○…こうかはばつぐん　△…こうかはいまひとつ　×…こうかがない
わざタイプが白…物理攻撃（こうげき、ぼうぎょに関係）
わざタイプが黄…特殊攻撃（とくこう、とくぼうに関係）

©2003 Pokémon. ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.Developd by Genius Sonority Inc.
©2002 Pokémon. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.Developd by Genius Sonority Inc.



編集部オススメのバトル向きのわざを選んだぞ！

カ なるへそ！　できるだけいろんなポケモンに対抗できる組み合わせで、強いわざを覚えさせればいいんスね！

種 いやいや、ただ強いだけじゃダメ。わざは威力だけでなく命中率も大事なんだ。たとえばこおりタイプのわざなら「ふぶき」よりも「れいとうビーム」の方が使いやすいんだよ。

カ ポケモンって奥が深いんスね。

種 攻略本担当者とは思えないセリフだね…。あと、わざは攻撃わざ以外にもいろいろあるんだ。相手を眠らせたり、こっち強くしたり…。こういうわざを混ぜると、ぐっと有利になるよ。

←相手にダメージを与えるだけがわざではないのだ！

攻撃わざ　威力だけでなく命中率も大切

相手にダメージを与える攻撃わざは、全てのわざの中でも半分を占める。ここではその中でも、威力・命中率ともに高く、いろいろなポケモンが覚えることができるわざを選んでみた。基本的には、威力120で命中率85の「だいもんじ」のようなわざよりも、威力がそこそこでも命中率の高い「かえんほうしゃ」のようなわざを持っているほうが、バトルでは役に立つはずだ。「おんがえし」はやや特殊なわざで、ポケモンのなつき度によって威力が変わる。ポケモンが最高になついていれば「とっしん」並みの威力を持つので頼もしいぞ。

↑確実にダメージを与えるか、大ダメージを与えて一気に勝負を決めるか…考えどころだ

わざの名前	タイプ	威力	命中率	わざの効果
おんがえし	ノーマル	—	100	ポケモンのなつき度が高いほど威力が上がる
かえんほうしゃ	ほのお	95	100	1割の確率で相手をやけど状態にする
なみのり	みず	95	100	通常攻撃。ダブルバトルでは敵全員に当たる
れいとうビーム	こおり	95	100	1割の確率で相手をこおり状態にする
10まんボルト	でんき	95	100	1割の確率で相手をまひ状態にする
じしん	じめん	100	100	通常攻撃。ダブルバトルでは自分以外全員に当たる
シャドーボール	ゴースト	80	100	2割の確率で相手のとくぼうを1段階下げる
つばめがえし	ひこう	60	—	相手にかならず攻撃が当たる
サイコキネシス	エスパー	90	100	1割の確率で相手のとくぼうを1段階下げる
かわらわり	かくとう	75	100	相手の「リフレクター」「ひかりのかべ」をこわす

状態変化わざ　効果次第で逆転もねらえる

相手をどくやねむり、こんらんなどの状態にしてしまうわざ。運がよければ、相手の行動を完全に封じられるので、ピンチからの逆転も狙うことができるのがこれらのわざの強みだ。命中率を下げられたりしない限り、ほぼ確実に命中する「あやしいひかり」や「でんじは」などが使いやすいぞ。これらの状態変化は相手が「ラムのみ」などのきのみを持っているとすぐに回復されてしまうが、「くろいまなざし」や「やどりぎのタネ」など、どうぐでは回復することができない嫌らしいわざも存在する。

←先制で相手を状態変化にできればかなり有利になる

わざの名前	タイプ	威力	命中率	わざの効果
あやしいひかり	ゴースト	—	100	相手をこんらん状態にする
キノコのほうし	くさ	—	100	相手をねむり状態にする
でんじは	でんき	—	100	相手をまひ状態にする
くろいまなざし	ノーマル	—	100	相手はいれかえができなくなる
どくどく	どく	—	85	相手をもうどく状態にする
メロメロ	ノーマル	—	100	相手をメロメロ状態にする
やどりぎのタネ	くさ	—	90	毎ターン相手からHPを吸収する

回復わざ　持久戦に持ち込むなら必須

HPや状態変化、能力値の変化などを回復させるわざ。数は少ないが、守りに優れたポケモンに持たせることで、さらにしぶとく戦わせることができるようになる。この系統のわざでは、HPと状態変化の両方を完全に回復できる「ねむる」が特に強力。相手にダメージを与えると同時に、自分のHPを回復できる「メガドレイン」なども便利だ。お互いの能力値の変化を元に戻す「くろいきり」は、能力をひたすら上げてくる相手に対して有効だ。

わざの名前	タイプ	威力	命中率	わざの効果
ねむる	エスパー	—	—	完全回復したあと2ターンねむり状態になる
じこさいせい	エスパー	—	—	HPを最大値の半分だけ回復する
くろいきり	こおり	—	—	相手と自分の能力値の変化を元に戻す
ギガドレイン	くさ	60	100	相手に与えたダメージの半分だけHPを回復する

能力変化わざ　伸ばすならもともと高い能力を

自分や相手の能力値や、命中率などを上げたり下げたりするわざ。基本的には、相手の能力を下げるわざよりも、自分の能力を上げるわざのほうが確実に成功するので使いやすいぞ。また、低い能力値を補おうとするよりも、もともと高い能力値をさらに上げるようなわざを使ったほうが効率がいいことも覚えておこう。

↑「バリアー」と同じく、ぼうぎょを2段階上げる「てっぺき」。これでぼうぎょは倍増！

わざの名前	タイプ	威力	命中率	わざの効果
つるぎのまい	ノーマル	—	—	自分のこうげきを2段階上げる
ドわすれ	エスパー	—	—	自分のとくぼうを2段階上げる
バリアー	エスパー	—	—	自分のぼうぎょを2段階上げる
かげぶんしん	ノーマル	—	—	自分の回避率を1段階上げる
めいそう	エスパー	—	—	自分のとくこうととくぼうを1段階ずつ上げる
ビルドアップ	かくとう	—	—	自分のこうげきとぼうぎょを1段階ずつ上げる
コスモパワー	エスパー	—	—	自分のぼうぎょととくぼうを1段階ずつ上げる
りゅうのまい	ドラゴン	—	—	自分のこうげきとすばやさを1段階ずつ上げる

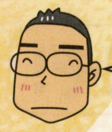
その他のわざ　他のわざと組み合わせて使おう

使い方はやや難しいが、他のわざと組み合わせることで大きな威力を発揮するわざを集めてみた。「バトンタッチ」は能力値の変化のほか、こんらんなどの状態変化も受け継がせてしまうため注意が必要だ。「カウンター」などの反撃わざは、「アンコール」「ちょうはつ」などで相手の使うわざを制限すればさらに使いやすくなる。「ほえる」は、相手の能力値が上がりすぎて手に負えなくなったときに使うと便利なわざ。「あまごい」「リフレクター」などは自分以外のポケモンにも効果があることに注目しよう。

←他のポケモンをサポートするときにも便利なわざだ

わざの名前	タイプ	威力	命中率	わざの効果
バトンタッチ	ノーマル	—	—	補助効果を受け継いだまま他のポケモンと交代
あまごい	みず	—	—	5ターンのあいだ天気を雨に変える
にほんばれ	ほのお	—	—	5ターンのあいだ天気を快晴に変える
カウンター	かくとう	—	100	相手から受けた物理攻撃を倍にして返す
ミラーコート	エスパー	—	100	相手から受けた特殊攻撃を倍にして返す
みちづれ	ゴースト	—	—	このわざの後に倒されると相手もひんしになる
ほえる	ノーマル	—	—	相手のポケモンを強制的に交代させる
リフレクター	エスパー	—	—	5ターンのあいだ相手の物理攻撃を半減
ひかりのかべ	エスパー	—	—	5ターンのあいだ相手の特殊攻撃を半減
だいばくはつ	ノーマル	250	100	使用したあとひんし状態になる
めざめるパワー	ノーマル	—	—	使うポケモンによって威力、タイプが変わる

ハミダシニンドリ ポケモンによってタイプと威力が変わる「めざめるパワー」。わざタイプはノーマルとなっているが、実際はノーマル以外の16のタイプのどれかに変化するようだ。



ポケモンの長所を活かすバトルの戦法を決めよう!

カ　つまり、全部のタイプと戦えて、命中率が高くて、相手を困らせたり自分を強くして回復できるわざを全部覚えさせればいいんスね！　…って、わざは4つまでしか覚えられないッス!!

種　もちろん、全部覚えるのはムリさ。だから、自分のポケモンにどういう戦い方をさせるか、によって覚えさせるわざを選ぶといいよ。例えばガンガン攻撃させるなら攻撃わざだけでもいいし、逆に守りを固めてじわじわ戦うなら、攻撃わざは1～2つくらいにして、あとはHPを回復したりぼうぎょを上げる技を覚えさせるといい。

カ　とにかく強いポケモン、ってのはバトルではダメなんスね。

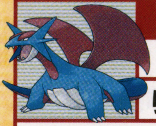
種　そうだね。バトルでの役割を考えて、わざを持たせるのが大切だよ。

戦い方に応じたわざを組み合わせよう

➡どんな戦法で戦うのか、ポケモンの役割をあらかじめしっかりと決めておけば、覚えさせるべきわざも決まってくるはずだ

バランス型　攻撃と補助を使いこなせ

状態変化わざなどの補助的なわざを使いつつ、主力となる攻撃わざで攻めていくオーソドックスな戦法。バトルの基本とも言える戦い方だ。わざの組み合わせとしては、まず主力となる強力な攻撃わざと、そのわざが効きにくいタイプに対抗するためのわざを持たせよう。そうすることで対応できる相手が増え、いろんな状況で活躍できるようになる。補助系のわざは2つか1つ持たせておけば充分だ。

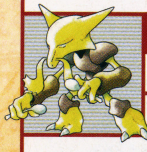


No.189　ボーマンダのオススメわざ例	
じしん（じめん）	つばめがえし（ひこう）
りゅうのまい（ドラゴン）	ねむる（エスパー）

最初に「りゅうのまい」を使ってこうげきとすばやさを高め、その間に受けたダメージを「ねむる」で回復する作戦だ。主力わざとなるのは威力、命中率ともに高い「じしん」。じめんタイプに強いひこうやくさタイプなどの相手に対抗するため、タイプ一致わざの「つばめがえし」も覚えさせたぞ。

速攻型　様々なタイプの弱点を突こう

先制攻撃で相手の弱点を突いて、反撃を受ける前に一気に倒してしまう戦法。覚えさせるわざは、4つ全てを攻撃わざにしてしまっても問題ない。もちろん、いろんなポケモンの弱点を突けるようにタイプをばらけさせておこう。フーディンやザングースなど、こうげきやとくこう、すばやさは高いが、防御面にやや不安があるポケモンに向いた戦法だ。バトルのときはチームの一番手として使うといいだろう。

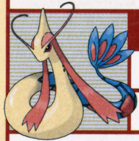


No.041　フーディンのオススメわざ例	
サイコキネシス（エスパー）	ほのおのパンチ（ほのお）
かみなりパンチ（でんき）	れいとうパンチ（こおり）

さまざまなタイプのわざが覚えられるフーディンだが、高いとくこうを活かすため、わざは全て特殊攻撃に。この4種類で11ものタイプの弱点を突くことができる。純粋なエスパーやあくタイプと戦うときは苦戦しそうだが、そういうときは「れいとうパンチ」の追加効果に期待しよう。

耐久型　守りを固めてじわじわ攻める

能力変化わざで防御面を固めたり、HPを回復させるわざを使って持久戦に持ち込ませる戦法。守っているだけでは相手を倒せないので、「じこさいせい」や「まもる」などのほか、「どくどく」や「やどりぎのタネ」など、毎ターン相手にダメージを与えられるわざが必須となるぞ。ぼうぎょ、とくぼう共にある程度高い能力値を持つミロカロスやサマヨールなどのポケモンに向いた戦法といえる。

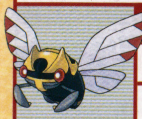


No.141　ミロカロスのオススメわざ例	
なみのり（みず）	どくどく（どく）
ミラーコート（エスパー）	じこさいせい（エスパー）

「どくどく」で相手を弱らせてから、ひたすら「じこさいせい」で粘り、スキを見て「なみのり」「ミラーコート」などを使って反撃しよう。「ミラーコート」を「かげぶんしん」「まもる」などに変えれば、さらに安全に戦うこともできるが、その代わり1回のバトルにかかる時間も長くなってしまいそうだ。

サポート型　他のポケモンを補助わざで強化

補助系のわざを使って、自分の後に続くポケモンが戦いやすいようにすることを目的とした戦法だ。具体的には「バトンタッチ」でアップした能力を引き継がせたり、「ひかりのかべ」「あまごい」などを使って味方に有利な状況を整えたあと、「だいばくはつ」などで相打ちに持ち込む戦法などがある。テッカニンやサクラビスなどが前者、マルマインやネンドールなどが後者の戦法に向いたポケモンだ。

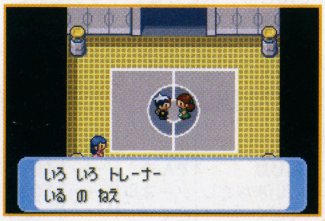


No.043　テッカニンのオススメわざ例	
ぎんいろのかぜ（むし）	つるぎのまい（ノーマル）
まもる（ノーマル）	バトンタッチ（ノーマル）

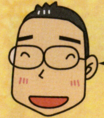
こうげきを2段階上げる「つるぎのまい」を使ったあとに「バトンタッチ」するのが目的。「まもる」で時間を稼げば、その間にとくせいの「かそく」ですばやさも上げられる。最後の1匹として残ってしまったときのことも考えて、タイプ一致の攻撃わざ「ぎんいろのかぜ」も持たせてみたぞ。

オリジナルの戦法を考えてみよう!

最初にポケモンの戦法を決めておけば、「なんとなく強いわざを覚えさせている」ポケモンよりも、はるかに勝てる確率が高くなるはずだ。"戦法"というと難しいイメージを受けるかもしれないが、そのポケモンの能力値や覚えることができるわざ、他のチームメンバーのポケモンとのバランスなどを考えて、ベストなわざの組み合わせを作っていけばいいのだ。この「ベストな組み合わせ」を考えることが、ポケモンバトルの大きな楽しみのひとつといえるだろう。組み合わせを考えたあとは、ポケモンにそのわざを持たせてバトルしてみることも大切。実際に戦ってみることで、自分の戦法の思わぬ弱点が見つかるかも知れないし、相手が使っている新しい戦法を知ることもできる。そうやってわざの組み合わせを見直していくことで、バトルの腕は鍛えられていくのだ。



⬆バトルタワーやカードe+で戦えるトレーナーの戦法なども参考にしよう



わざの覚えさせ方はレベルアップ以外にもいろいろあるぞ！

種　最後に、わざの覚えさせ方を復習しようか。わざはレベルアップで覚えるのとわざマシンで覚えるのが中心だけど、タマゴからふ化させると、普通は覚えられないわざを覚えることがあるぞ。さらにわざおしえマニアが…。
カ　ちょ、ちょっと待った！　オレ、いっぺんに4つのことしか覚えられないんで、もうちょいゆっくり…。
種　（ポケモンみたいだな…）。

レベルアップで覚えさせる

ポケモンにわざを覚えさせるのに、もっとも基本的な方法がコレ。多くの場合、強力なわざほど高いレベルで覚えるのだが、中にはレベル51以上でないと覚えないわざもあるはず。そういう場合はポケモンを進化させずに育てて、低いレベルでわざを覚えさせてから進化させたりなどの工夫がいる。むやみにレベルを上げているだけでは、望みどおりのわざを覚えさせることはできないぞ。

↑レベル上げの前に進化タイミングを確認！

進化させるタイミングに注意！

←↑バクオングがレベル63で覚える「ハイパーボイス」も、ゴニョニョなら45で習得可能

タマゴを利用して覚えさせる

ポケモンがタマゴから生まれたときに、親から受け継ぐことでのみ覚えられる「タマゴわざ」というものがある。ポケモンのタマゴは、117番道路にあるポケモン育て屋さんに、同じタマゴグループの♂と♀のポケモンを預けると手に入れられるぞ。この方法で生まれたポケモンは、タマゴわざの他にも、レベルアップやわざマシンで覚えられるわざも引き継いでいる。うまく活用すれば、普通ならレベル51以上で覚えるわざなども持たせることができるぞ。例えば、ヘラクロスがレベル53で覚えるむしタイプの最強わざ「メガホーン」などだ。レベル50限定のバトルでは使えないはずのこれらのわざも、タマゴによるわざの引き継ぎを使えばレベル5の時点で覚えさせることができる。この方法は、親になるポケモンをゲットしたり育てたりなど、準備にやや時間がかかるのが難点だが、マスターしておくとかなり便利だぞ。

←タマゴを手に入れたらひたすら歩き続けよう

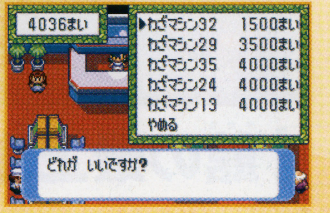
→最初から強力なわざを覚えたポケモンが誕生！

わざを引き継ぐ条件

- 生まれたポケモンがレベルアップで覚えられるわざで、預けた♂と♀が覚えているわざ
- 生まれたポケモンがわざマシン、ひでんマシンで覚えられるわざで、預けた♂が覚えているわざ
- 生まれたポケモンがタマゴわざとして覚えられるわざで、預けた♂が覚えているわざ

わざマシン、ひでんマシンで覚えさせる

レベルアップで覚えないわざも持たせることができるのがわざマシン。ゲーム中に1度しか手に入らないものも多いので、使うときはよく考えてからにしよう。ひでんマシンは何度使ってもなくならないが、「なみのり」以外のわざはあまりバトル向きではないのがちょっと残念。



↑キンセツシティで手に入るわざマシンはかなり強力だが、お金も相当かかるのがキツい

お店などで買えるわざマシン

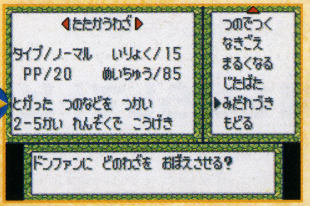
No.	覚えるわざ	入手場所
10	めざめるパワー	カイナシティ
13	れいとうビーム	キンセツシティ
14	ふぶき	ミナモシティ
15	はかいこうせん	ミナモシティ
16	ひかりのかべ	ミナモシティ
17	まもる	ミナモシティ
20	しんぴのまもり	ミナモシティ
21	やつあたり	キナギタウン
24	10まんボルト	キンセツシティ
25	かみなり	ミナモシティ
27	おんがえし	キナギタウン
29	サイコキネシス	キンセツシティ
32	かげぶんしん	キンセツシティ
33	リフレクター	ミナモシティ
35	かえんほうしゃ	キンセツシティ
38	だいもんじ	ミナモシティ
43	ひみつのちから	カイナシティ

ゲーム中に何度でも手に入るマシンは上の17こ。バトル向きのわざが多くて便利！

「わざおしえマニア」の家で覚えさせる

ハジツゲタウンにいる「わざおしえマニア」に「ハートのウロコ」を渡すと、ポケモンがレベルアップで覚えたことのあるわざを教えてくれる。うっかり消してしまったわざをもう一度覚えさせたいときや、ゲットしたときに忘れてしまっていたわざを覚えさせることもできるぞ。

↑ハートのウロコは道路に落ちていたり、野生のポケモンが持っていたりする



↑ポケモンの今のレベルよりも高いレベルで覚えるわざは教えてくれないので注意だ

次々号のテーマ 「バトルタワー攻略」についてお便り募集！

「ポケモンバトル　コロシアムへの道」では、全国のトレーナーからのお便りを募集中！　今回の募集テーマは、次々号で攻略予定の「バトルタワー」について。自分はこのチームでここまで連勝記録を伸ばした！　というツワモノの報告や、タワーではこんなわざの組み合わせが有利！　といったアドバイス、そのほかバトルタワーに関する質問や疑問など何でもOK！　締め切りは10月3日（金）消印有効。

募集要項

- バトルタワーでオススメのポケモンやわざの組み合わせ
- 自分の最高連勝記録　など

あて先

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4ー2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「コロシアムへの道」係まで

次号は「コンボ」と「どうぐ」について極める！

ハミダシニンドリ
貴重なわざマシンを使う場合は、できれば♂のポケモンに覚えさせたい。そうすれば、タマゴを使ったわざの継承で、ほかのポケモンに貴重なわざを覚えさせることもできるからだ。

ハミダシニンドリ

ヒロインを魔法使いタイプに育てている場合は、一緒に行動するレスターが戦力的にイマイチなこともあって、デビアス戦がツライ戦いになる可能性が高い。そこで、与えるダメージ↗

徹底攻略 GBA 新約 聖剣伝説

●スクウェア・エニックス ●5800円 ●アクションRPG ●1〜2人用 ●GBA専用通信ケーブル対応

ゲーム中盤、グランス城でのシャドウナイトとの戦いの直前までをマップつきで攻略。

宿敵シャドウナイトが待つグランス城までを攻略

今回はジャド砂漠の地下に眠る、時の神殿でのメデューサとの戦いのあとに向かうことになるデビアスの館からグランス城までを攻略。このあたりから敵も強力になってくる。ジャドの町の強化屋やサボテンハウスなどで武器の強化をしておこう。

↑飛空艇内部にはヒロインにしか行けない場所もあるのだ

↑メデューサ戦ではレーザーを避けつつ攻撃していこう

↑メデューサとの戦いが終わると、自動的にデビアスの館の前に着く

デビアスの館 館の最上階で待つデビアスと対決せよ

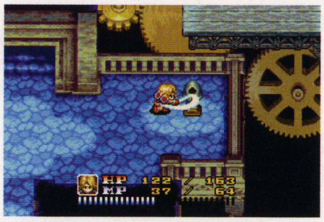
歯車を渡って館の奥へ

メデューサ戦後は、デビアスの館内のメデューサの部屋にあったトビラが開き、館の奥へと進めるようになる。館の奥では一見、行き止まりのように見えても、穴の開いていない歯車の上に乗ることで先に進める場所が多い。ちなみに、乗れる歯車の近くには、桟橋のようなものがあることが多いので、それらを参考にして先へ進もう。

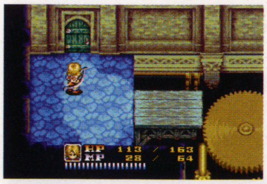
↑桟橋（？）から歯車の上にジャンプ！ このように歯車の上に乗れる場所は多いぞ

鐘を鳴らしてトビラを開ける

館内にある閉じたトビラは、館のどこかにある鐘を鳴らすことで開く。鐘は武器で攻撃することで鳴らすことができるので、鐘を何度か攻撃して澄んだ音が響くまで叩こう。すると、その鐘に対応したトビラが開き、先へ進むことができるようになる。ちなみに、鐘を叩きすぎてしまった場合は、澄んだ音がするまで再び鐘を叩けばよい。ゲームの音をよく聞いて、注意して進めていくようにしよう。



↑鐘を4回叩いて澄んだ音を鳴らすことができればフロア左上にあるトビラが開くぞ



↑閉じているトビラを開くため、鐘を鳴らすのだ

↑左の鐘を2回、右の鐘を1回叩いて鳴らせば隣の部屋にある閉じたトビラが開くのだ

↑左上の鐘を3回、右上の鐘を2回、左下の鐘を2回、右下の鐘を1回鳴らせばトビラが開く

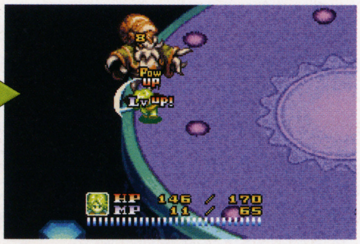
BOSS マインドフレア（デビアス） HP428

有効な武器 すべて　有効な魔法 水、土

フロアの回転に従って近づこう

マインドフレアとの戦いは右に回転する足場の上での戦いとなる。足場の回転に逆らって移動すると、スピードが極端に遅くなる。そのため回転に逆らわずに動き、空中を移動するデビアスが、地面近くまで降りてきたときに一気に近づいて攻撃していくのを繰り返そう。

↑デビアスが放ってくる弾に当たると、暗闇状態になる。必ず避けるようにしたい



↑→フロアの回転に従ってデビアスに近づき、攻撃を加えていくのだ

ヒロイン レスターとともにデビアスの下へ

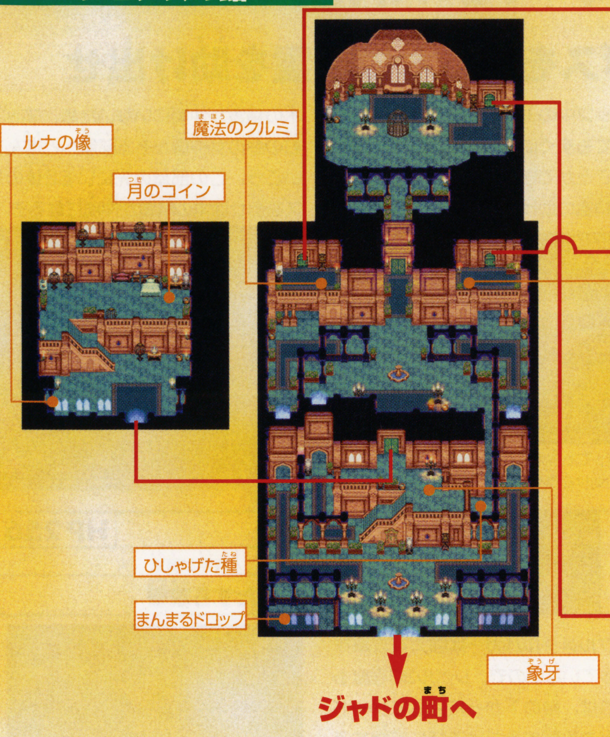
ヒロインの場合はデビアスの館へ入る前にレスターが仲間になり、彼とともに館内を探索していく。館内ではヒーローと同様に鐘を鳴らしてトビラを開けつつ先へ進んでいこう。なお、ヒロインを魔法タイプで育ててきている場合はデビアス戦に備え、魔法のレベルも上げておこう。

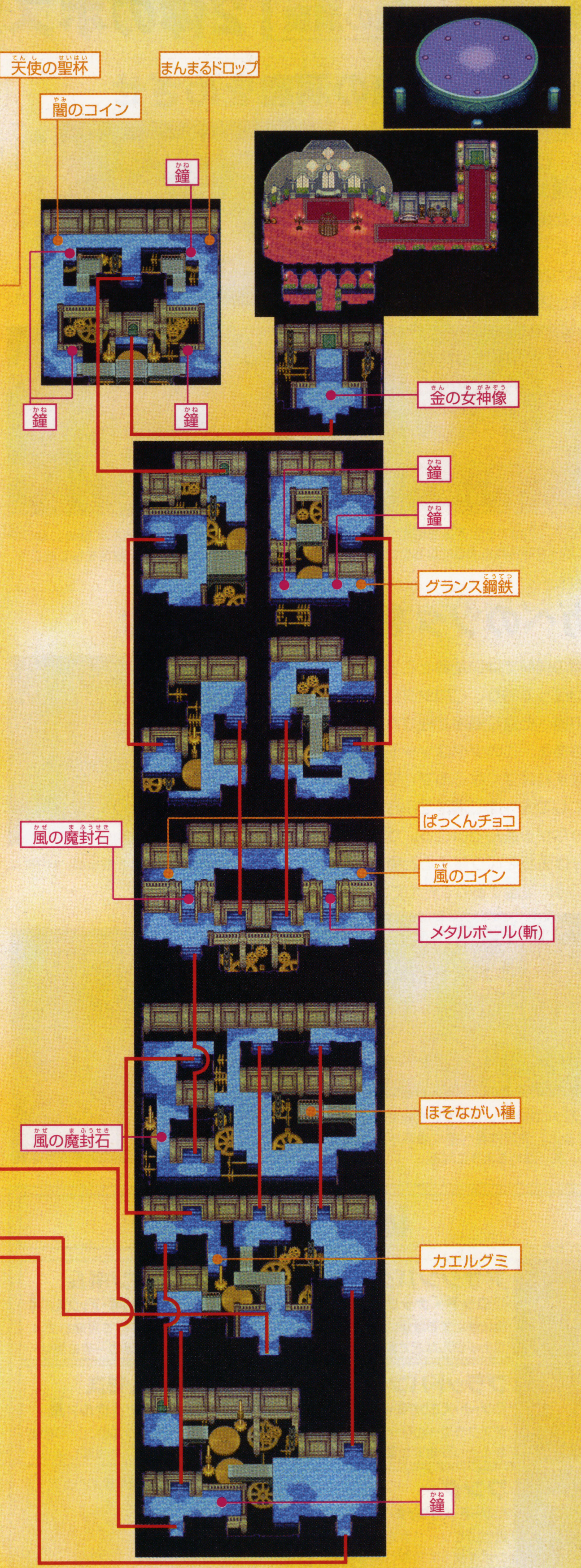
↑ヒロインはここでレスターが仲間になる。彼のHPには常に気をつけてあげよう

↑館のクリア後はボガードが再び仲間に。グランス城までは彼と一緒に向かうのだ

©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. Developed by BROWNIE BROWN Character illustration:Shin'ichi Kameoka

デビアスの館





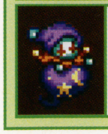
謎の魔族
死を喰らう男

強い者の魂を喰らうことが喜びということ以外は、すべてが謎に包まれている魔界からやってきた魔族。

初登場モンスター

シャドウゼロ
◎ボウ・フレイル／光・水
動きが素早いのでリーチの長いボウや魔法で攻撃しよう

アーマーナイト
◎すべて／土
突撃しての攻撃もしかけてくるので直線上には並ばないこと



スペクター
◎なし／光
武器攻撃を無効化する。魔法を強化していなければ逃げよう

※◎は有効な武器・魔法を表します

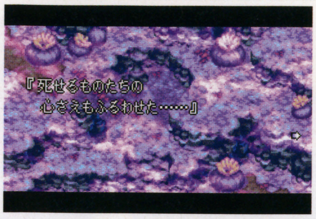
ハミダシニンドリ ↙ を少しでも増やすために、デビアスに有効な土や水の魔法のレベルを少しでも上げておこう。また、MP回復のための魔法のクルミもできるだけ多く持っていくこと。

ハミダシニンドリ ここで手に入る木の精霊ドリアードで使える補助魔法は魔法防御力を上げるというもの。地味ながらも、魔法を使ってくる敵が多い場所では重宝する魔法だ。

毒の霧の谷～滝の洞窟 2体のボスが待つ滝の洞窟を進め

谷を抜けて滝の洞窟をめざせ

デビアスの館でデビアスを倒したら、レスターの歌声によって怨霊が鎮まったことで通れるようになった毒の霧の谷をめざす。ここからヒーローに同行するレスターは戦力としてはイマイチ。彼が敵に突っ込まないように注意しよう。



←レスターの歌声によって谷に巣くう怨霊も消えるのだ

↑デビアスの館でデビアスを倒すと月の精霊ルナの助けを得られるようになるのだ

↑レスターはHP、攻撃力ともに低め。敵の中に突っ込まないようにNPC設定をしておこう

カベのツタを切って奥へ進む

滝の洞窟ではいたるところにツタが生い茂っており、このツタによって洞窟の奥へと進む通路が隠されている場合もある。このツタはソードなどで攻撃をすればなくなるので、マップを参考にして先へ進む通路をふさぐツタを切りながら進んでいこう。なお、このツタは画面を切り替えると魔封石などと同様に復活するので覚えておこう。

↑洞窟内には自爆する敵なども出現。HPには常に注意しておくようにしよう

↑→カベに生えているツタを武器で攻撃すると、洞窟の奥へ続く通路が出現し、先へ進めるようになる

初登場モンスター

アサシンバグ
◎ロッド・ナックル／風
毒状態にする攻撃に気をつけつつナックルなどで倒そう

パンプキンボム
◎ソード・くさりがま・アックス／月
近づくと自爆して攻撃してくる。コンボなどで一気に倒せ

ブラッドパンジー
◎ソード・くさりがま・アックス／月
デスフラワーの強化版。ソードやくさりがまで攻撃しよう

グルームモス
◎ロッド・ナックル／風
近づいてナックルのコンボを使うか、風の魔法で攻撃しよう

ワンダー
◎ソード・くさりがま・アックス／木
近づいてソードやアックスのコンボを使って攻撃しよう

※◎は有効な武器・魔法を表します

ボスを倒し木の精霊を助け出せ

マップ中の①の部屋のツタは、攻撃をしてもすぐに生えてくるため、先へ進むことができない。ここを通るには木の精霊の助けが必要となるが、今は木の精霊が仲間にいないため、マップ右の金の女神像がある部屋へと進んでいこう。この部屋の先にいる2体のボスを倒せば木の精霊が仲間になるぞ。

↑→切っても生えてくるツタの場所は木の精霊の助けを借りないと進めないぞ

BOSS フルメタルハガー HP 256

有効な武器 すべて　有効な魔法 火

敵の下に回りこんでひたすら攻撃

フルメタルハガーは強力な攻撃を持っていないので、レベル30程度もあれば、敵の下から接近してソードなどで攻撃するだけで特に苦戦することなく倒せるだろう。しかし、この後はボイヌイスバインとの連戦になるので、回復アイテムを多めに持っておくなどの準備をしておこう。

↑ボスの下に回りこんで攻撃。時おり行ってくるジャンプしての攻撃に注意しよう

BOSS ボイヌイスバイン HP 484

有効な武器 すべて　有効な魔法 月、闇(未入手)

胴体部分を倒してから花を攻撃

ボイヌイスバインは胴体部分と花の部分に分かれているので、まずは、ツタを使っての攻撃をしかけてくる胴体を倒そう。胴体は身体が開いていないとダメージを与えられないので、身体が開き弱点が出現したときを狙って攻撃していこう。その後は、花から発射される種を、ソードなどでタイミングよく弾き返して花の部分にダメージを与えていこう。

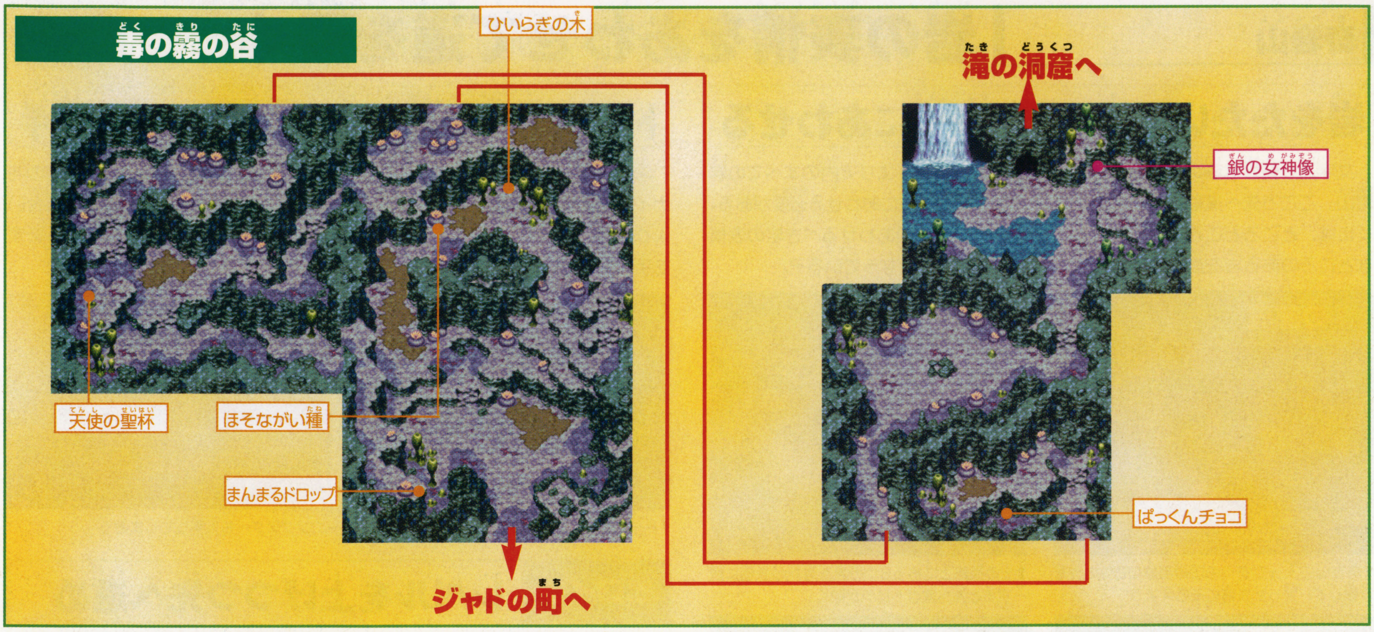
↑→種をタイミングよく攻撃して弾き返し、花に攻撃を加えていこう

ヒロイン ボガードとともに2つのダンジョンを抜ける

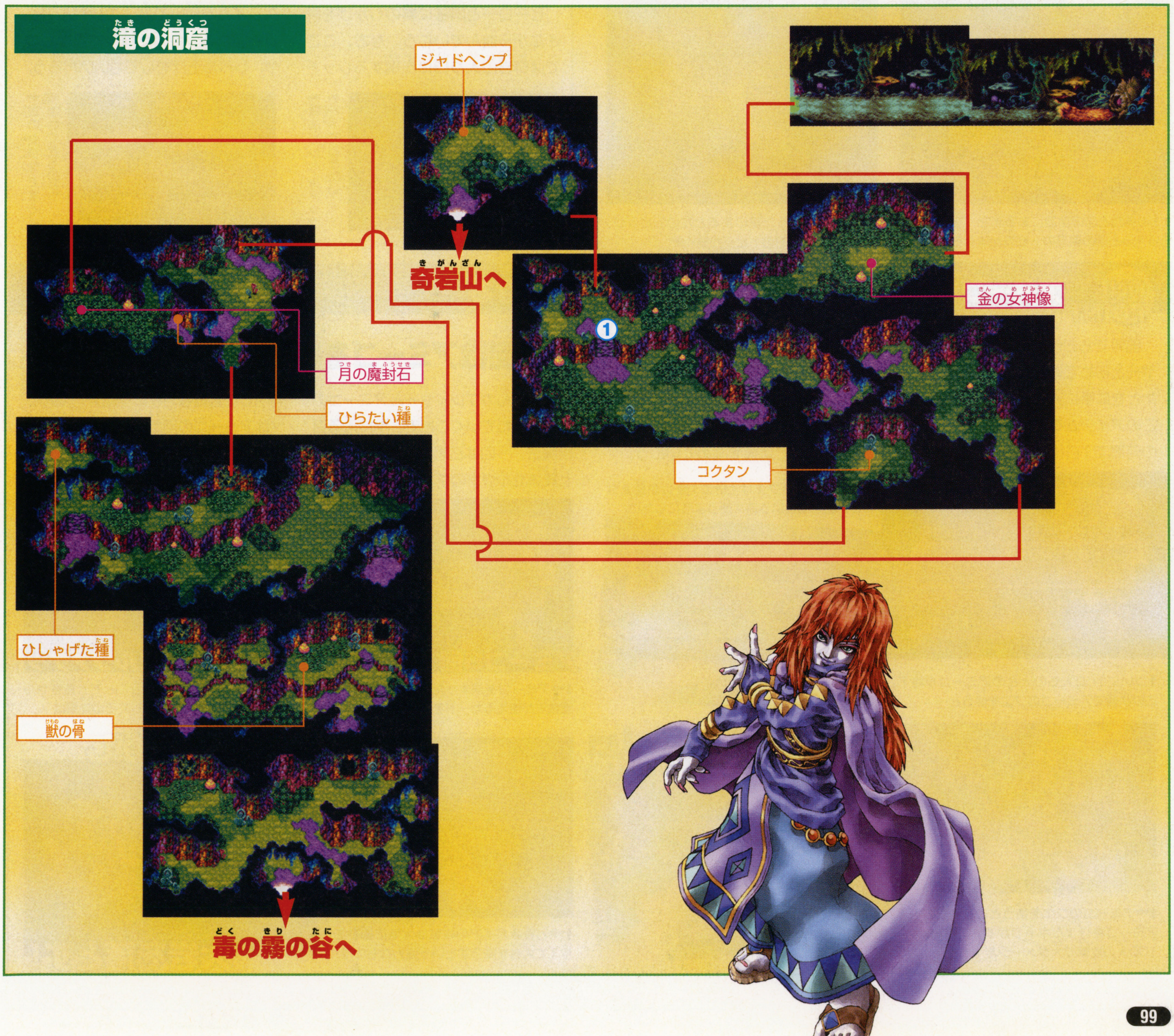
ヒロインの場合は、ここから先はボガードとともに進むことになる。ヒーローと同様にツタを切りながら進み、ボスを撃破して木の精霊を助け出して洞窟を抜けよう。

←ヒーロー同様、ジュリアスの影も登場するぞ

毒の霧の谷



滝の洞窟



ハミダシニンドリ

滝の洞窟で戦うボスのうちの1体である、フルメタルハガーは『聖剣伝説』1作目から登場している（『～2』は除く）シリーズではおなじみのボスなのだ。

ハミダシニンドリ
このあたりからザコモンスターも強くなってくるので、こちらもレベルを上げるとともに装備の充実を図る必要がある。ジャドやメノスの町まで戻る手間はかかるが、↗

奇岩山 岩の表情をあわせて道を開く

岩をたたいて決まった表情にあわせる

文字通り奇妙な顔の岩が立ち並ぶ奇岩山。ここで先へ進むための通路を開くには、ところどころにある顔のようなところのある岩を武器で攻撃して表情を変化させ、エリア内のすべての岩を決まった表情にあわせる必要がある。各ポイントでのあわせるべき岩の表情は以下の通りとなっているぞ。

①の部屋

↑奇岩山に入ってすぐの①の部屋の2つの岩を攻撃して、笑った表情にそろえよう

②の部屋

↑②の通路上にある3つの岩を写真の表情に統一すると先へ進むトビラが開く

③の部屋

↑③の通路と④の部屋にある岩を、怒った顔にそろえると③の部屋のトビラが開くぞ

⑤の部屋

↑4つの岩を怒った顔にすると左のトビラが、泣き顔にすると右のトビラが開くぞ

トータスナイトを倒してモーニングスターを入手

④の部屋へ続く通路にいるトータスナイトを全滅させると、④の部屋への入り口が開くほか、モーニングスターを手に入れることができる。モーニングスターは攻撃力は高いが、攻撃の判定が出るのは遅いため、敵との間合いをしっかりととってから使うようにするといいだろう。

↑トータスナイトを倒して、トビラを開きつつモーニングスターも入手してしまおう

ヒロイン レベルを上げつつ先へ進め

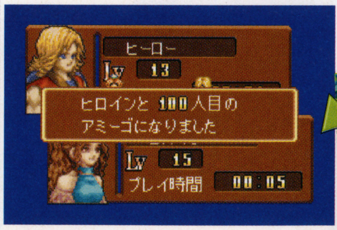
ヒーローと同様に岩のしかけを解きながら進んでいこう。なお、ここでは奇岩山入り口に出現するレッドスライムを使って魔法のレベルアップも図れる。金の女神像で回復しつつ、レベル上げをしてもいいだろう。

←魔法のレベルアップも行っておきたい

←金の女神像ですぐに回復もできるのだ

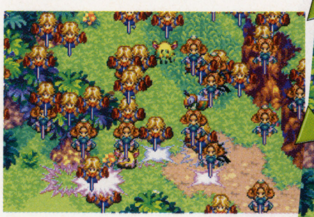
ONE POINT アミーゴを重ねると強力な攻撃ができるようになる

前号でもお伝えした、ほかのプレイヤーと初めて通信（アミーゴ）を行ったときに手に入る「アミーゴのフエ」。このアイテムを使用すると、ゲーム内の時間で1日に1度だけ、これまでにアミーゴをしたキャラを呼び出して敵全体に攻撃ができるが、この効果はアミーゴを行った回数が多いほど高くなることが判明！　多くのプレイヤーとアミーゴして効果を高めていこう。



↑ついに100人ものアミーゴが終了。この状態でアミーゴのフエを使うと…

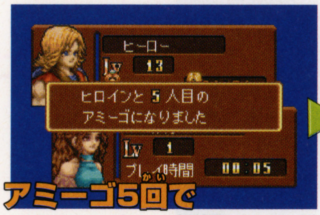
↓アミーゴのフエは1日に1度しか使えない。ここぞという時に使うようにしたい



↑→アミーゴのフエを使うとこれまでにアミーゴを行ったキャラがすべて登場。100人の攻撃で大ダメージだ！

一定回数アミーゴを行って召喚魔法をゲット

たくさんのプレイヤーとアミーゴの回数を重ねていくことで、手に入る召喚魔法。今回は召喚魔法の1つである七賢者セルヴァのゲット方法と新たに判明した七賢者ガイアを紹介。セルヴァはアミーゴの回数が5回と、比較的少ない回数で手に入れることができるので、早めに手に入れておきたい。

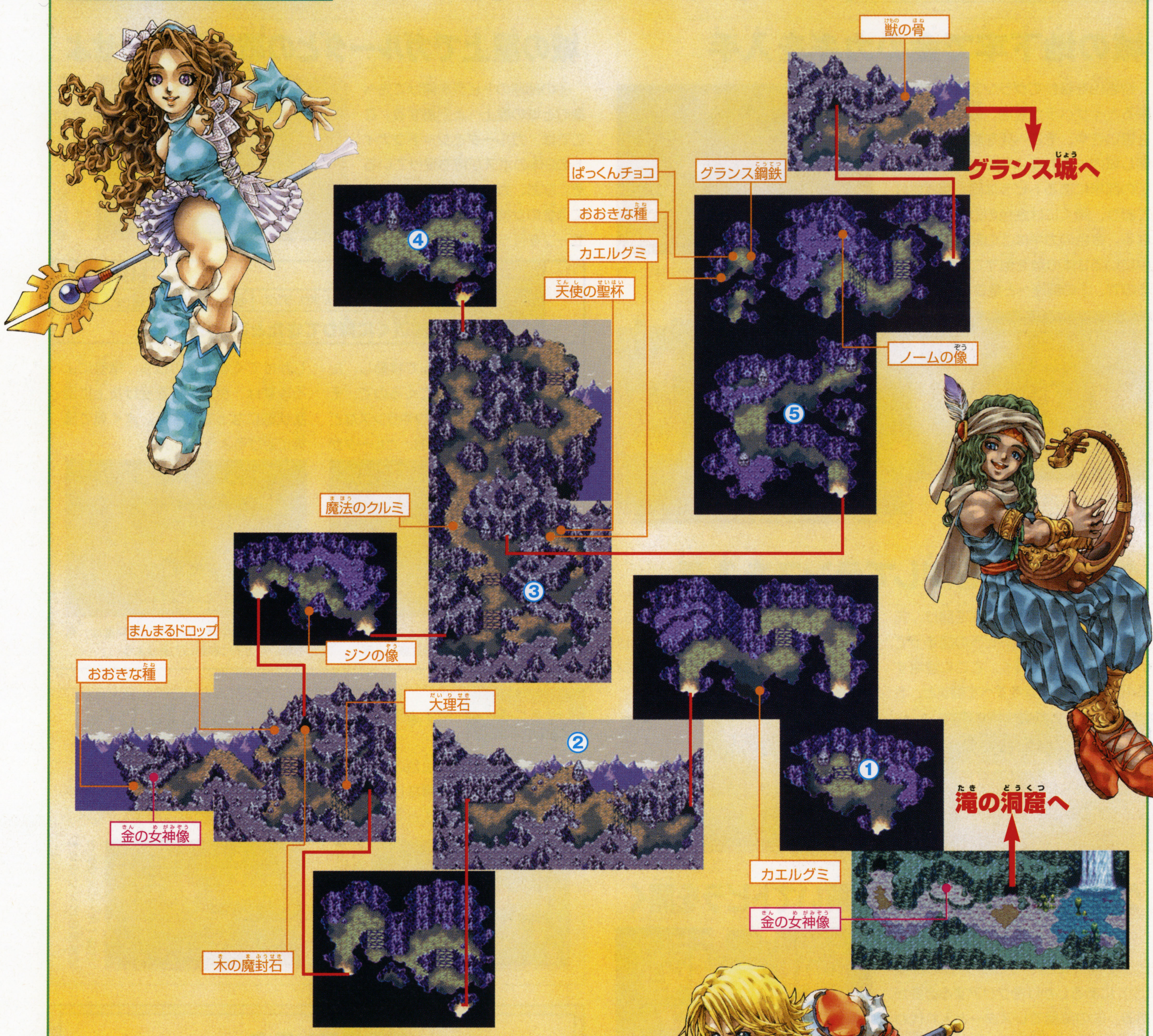


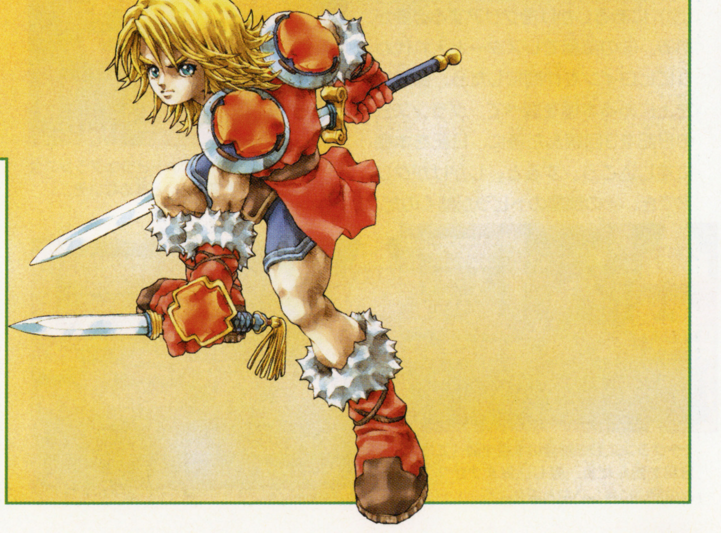
↑→アミーゴを決まった回数行うことで、召喚魔法が使えるカードを手に入れられるのだ

↑セルヴァのカードを使うことで七賢者セルヴァを呼び出せる。果たしてその効果は？

↑→七賢者ガイアの攻撃は大地に振動を与えて大岩を降らすという強力なものだ

奇岩山





初登場モンスター

レッドスライム
◎フレイル・ボウ・ランス／光・水・木
ボウやフレイルを使って離れた位置から安全に倒そう

トータスナイト
◎すべて／土
モーニングスターの長めのリーチに注意して戦おう

バウンドウルフ
◎すべて／風
攻撃力は高いが防御力は低め。近づいて接近戦で倒せ

※◎は有効な武器・魔法を表します

ハミダシニンドリ
滝の洞窟などでも手に入るグランス鋼鉄などを用いて、強力な武器を作成していこう。特にソードやボウ、ナックルなどで強力な武器を作成しておくといいだろう。

ハミダシニンドリ

グランス城でランスが手に入ったことで、ヒーロー、ヒロインともにすべての武器がそろったことになる。ここでは、今回の攻略範囲で手に入る2つの武器を装備している場合の↗

グランス城 シャドウナイトが待つ城の屋上をめざせ

城の地下牢で金のカギを入手

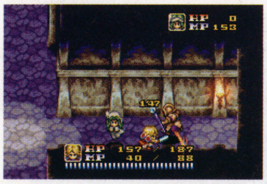
奇岩山を抜けてグランス城の前まで来るとイザベラが登場。戦闘になるかと思いきや、そこへ死を喰らう男が登場し城内へ入れるようになる。城内の①の部屋にあるトビラは固く閉ざされており、開くには金色のカギが必要となる。金色のカギは②の部屋の牢屋の中にいる3体の敵を倒すことで手に入るので、②の部屋へと急ごう。

↑城門前でのイザベラとの再会シーンはヒーローでしか見られないイベントなのだ

↑地下牢の中にいるオーガボックスなどを倒すと金色のカギが手に入る

グランス兵を倒してランスを入手

①の部屋のトビラのカギを開け、先へ進んでいくと再びトビラの閉まっている部屋(③)に着く。ここに登場する4体のグランス兵をすべて倒すと、トビラが開くほか、ランスも手に入る。ランスは攻撃力、攻撃判定の出るスピードともに優れた武器なので、メインで使っていってもいいだろう。


←③の部屋にいるグランス兵をすべて倒すことで

←最後の武器であるランスが手に入るのだ

グランス公の部屋の謎を解いてトビラを開く

④の部屋にある城の屋上へと続くトビラを開くには、グランス公の部屋(⑤)にあるしかけをクリアする必要がある。⑤の部屋でレスターと入れ代わりにヒロインを仲間にしたら、部屋の左上にある本棚を調べて、グランス公の日記を3回読んだ後に、日記を本棚に差し込こう。すると、しかけがクリアでき、④の部屋のトビラが開くのだ。

↑④の部屋にある開かないトビラはグランス公の部屋のしかけを解かないと進めないぞ

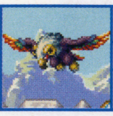
↑→グランス公の部屋の本棚を調べて日記を読んだ後、差し込みますか?との問いに差し込むと答えよう

城の屋上でガルーダとの戦いに勝利せよ

④の部屋のトビラを開けて先へ進むと城の屋上へと到着する。ここでは、ガルーダとシャドウナイトの2体のボスが待ち受けているぞ。なお、ガルーダとの戦いの前には金の女神像で忘れずに回復とセーブを行っておこう。

←ボス戦に備えて手前の部屋にある金の女神像でセーブを

BOSS



ガルーダ HP 317

有効な武器 フレイル、ボウ、ランス　有効な魔法 土、闇(未入手)

地面近くに降りてきたところを狙え

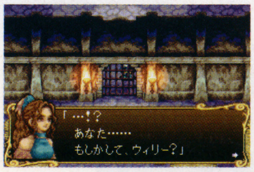
ガルーダは空を飛んで移動し、たまに地上近くに降りてくるので、そのときに近づいて、ボウやランスなどで攻撃していこう。なお、ガルーダがしかけてくる攻撃のうち、竜巻による攻撃は、ダメージを受けた上に混乱状態になってしまう。よく見て確実に避けるようにしよう。

↑地面の近くに降りてきたところを近づいて攻撃。竜巻での攻撃には注意しよう

↑画面外から突然しかけてくる突進は、落ち着いて上下に移動して避けよう

ヒロイン ウィリーとともに城の屋上へ

ヒロインの場合は金色のカギの入手方法がヒーローと異なり、⑥の部屋の牢屋の前に行くことでイベントが起こり、カギが手に入る。また、ここでボガードからウィリーへと仲間が交代し、城の中を探索していく。



←地下牢ではウィリーとの再会が待つ

←グランス公の部屋まではウィリーと一緒だ

初登場モンスター

ポロビンフッド
◎すべて/土
少し離れて待ち、矢を放ったスキをついて攻撃をしていこう

ゴブリンガード
◎すべて/土
ゴブリンの強化版。オノを投げてくる攻撃に注意しよう

ダックジェネラル
◎すべて/土
ダックソルジャーの強化版。リーチが長めのフレイルに注意

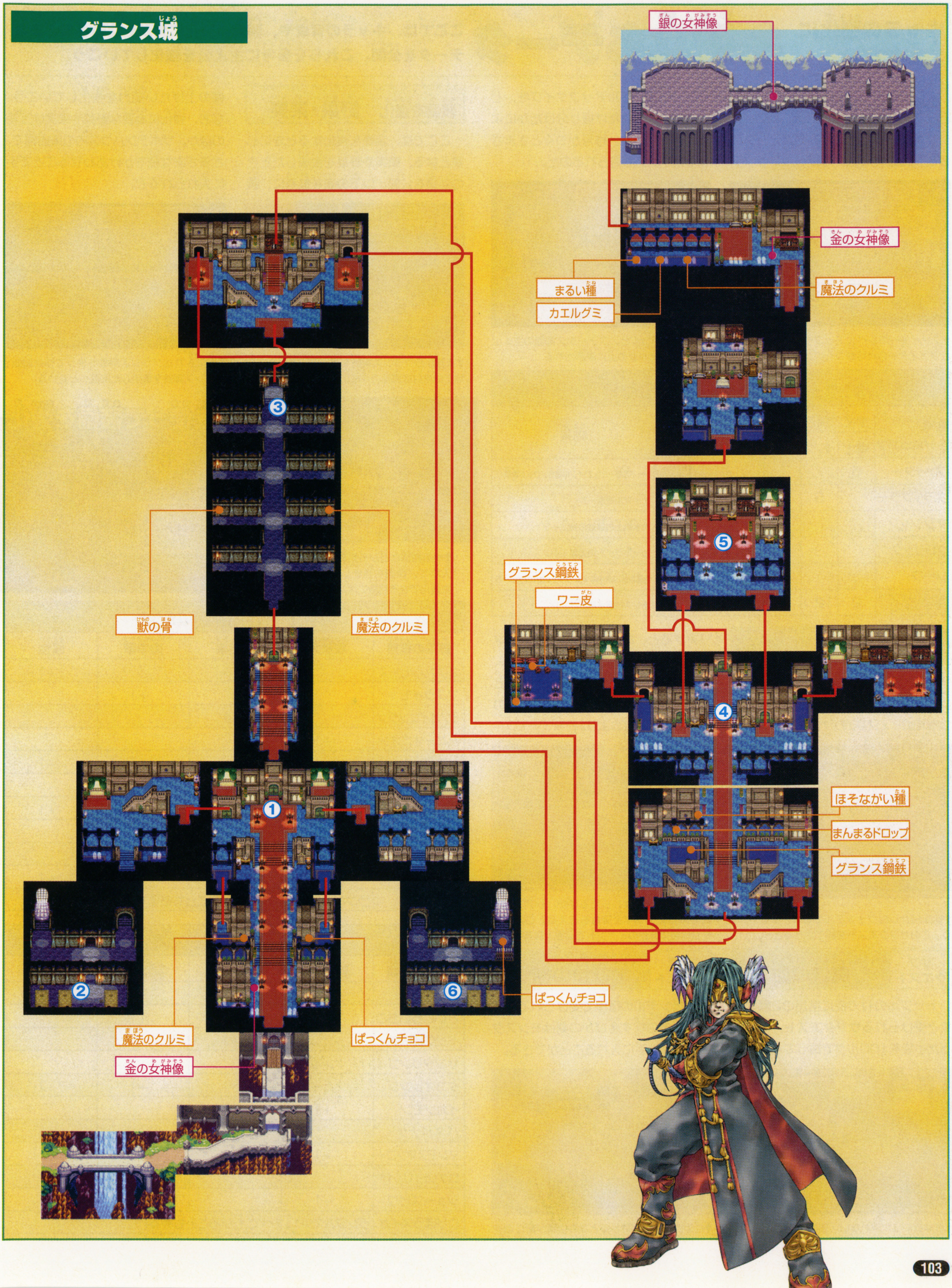
イビルウェポン
◎ロッド・ナックル・モーニングスター/月
空を飛ぶソード。ナックルなどで攻撃される前に倒そう

インセクトリーダー
◎すべて/土
攻撃力の高いインセクター。距離をとって攻撃していこう

グランス兵(魔法)
◎すべて/土
さまざまな軌道を描かせ、闇魔法を使って攻撃してくる

※◎は有効な武器・魔法を表します

グランス城



ハミダシニンドリ

魔法の軌道を紹介。モーニングスターの場合は、魔法が8方向に炸裂し広範囲に攻撃ができる。また、ランスの場合は前後に同時に魔法を発射しての攻撃ができるぞ。

ハミダシニンドリ

果樹園でかけ合わせる2つの種を選んだら、1度外に出てすぐにまた果樹園に戻ろう。すると、もう果樹園には果実や野菜が実っているのだ。

キャラの強化に欠かせない お役立ちデータ

ここでは、キャラの育成や、装備の強化に欠かせないさまざまなデータを公開。これらを参考に主人公を強化していこう。

能力に+効果 称号

レベルアップ時に好みにステータスの成長の仕方を選べるレベルアップタイプ。このレベルアップタイプを、どのタイプにどれだけ振り分けたかによって称号がつく。称号がつくとさまざまなボーナスも得られるのだ。

↑ファイターのレベルアップタイプを5回選ぶとファイターの称号がつくのだ

↑1度称号がつくと、ステータス画面の主人公の顔グラフィックの上に表示される

ゲーム序盤で獲得できる称号

称号 ( )内はヒロイン	タイプ別ふりわけ回数						効果
	戦士	モンク	魔法使い	賢者	シーフ	ランダム	
ファイター	5						ソード攻撃+5/ヒロインの場合、ロッド攻撃+5
グラップラー		5					ナックル攻撃+5
マジシャン			5				火水風土の属性の魔法+5
クレリック				5			ヒールライトの効果+10
シーフ					5		物理攻撃の命中率+5、クリティカル発生率+5
バーバリアン(アマゾネス)	2	2			1		ランス攻撃+5

レアアイテムももらえる サブイベント

町や村で受けるさまざまな依頼(サブクエスト)のうち、今回は新たに2つを紹介。これらのサブクエストもクリアすると、お金や貴重なアイテムなどを手に入れることができるぞ。なお、サブクエストの中には冒険を進めると消えてしまい、受けられなくなるものもあるので注意しよう。

↑前回紹介したウェンデルでのリーフレット配り。このサブクエストを終了させると…

↑お金を420ルクもらえるほか、レアアイテムであるアナグマ金貨ももらえる。このアイテムは後にほかのイベントで必要となるぞ

サブクエスト 魔族の血

トップルの村で夜に宿屋の2階に行くと受けられるサブクエスト。血の入った小袋を100ルクで買ってくれる。

↑彼は夜にしか現れない。夜に宿屋に行こう

サブクエスト 金ぴかの剣士

ウェンデルの宿屋で受けられるクエスト。彼の探す金ぴかの剣はモンスターを倒すと手に入れることができる。

↑このクエストが終わると次の依頼が起こるぞ

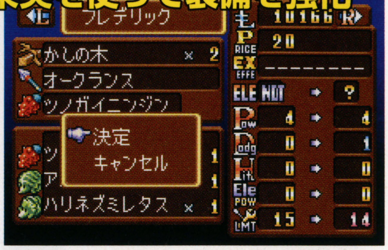
装備を強化 野菜・果実

ここでは、装備を強化するときに必要となる、果実や野菜を合成したときの効果を公開。以下の表を参考に、装備の上げたい能力を強化していこう。なお、強化に必要な野菜や果実は宝箱のほか、サボテンハウス内の果樹園で、さまざまな種をかけあわせることで手に入れられるぞ。

↑宝箱からグランス鋼鉄をゲット。金属や木材などの素材は武器の作成に使用するのだ

↑手に入れたグランス鋼鉄を使って作成開始。グランス鋼鉄を使用した武器へと変わる

果実を使って装備を強化



↑→果樹園などから果実や野菜を手に入れて、装備を強化していく。装備を強化できる回数には注意しよう

野菜で上がる武器の能力

野菜の種類	攻撃力	回避率	命中率	属性
ユリグリンピース				+1
マスクイモ			+1	
ツノガイニンジン		+1		
ハニーオニオン	+1			
ひまわりコーン			+1	+1
イルカキューリ	+1	+1		
アルマジキャベツ		+1		+1
マキガイカブ	+1		+1	
ハリネズミレタス		+1	+1	
クジラトマト	+1			+1
シャチナス	ランダムで+1(すべて上がることもある)			

果実で上がる防具の能力

果実の種類	斬防御	叩防御	突防御	属性防御
すずぶどう				+1
さいころいちご			+1	
ドッグピーチ		+1		
サンタリンゴ	+1			
タコオレンジ			+1	+1
イカレモン	+1	+1		
バネバナナ		+1		+1
マンモスマンゴー	+1		+1	
ロケットパパイヤ		+1	+1	
シューズビワ	+1			+1
ウリぼうスイカ	ランダムで+1(すべて上がることもある)			

制作スタッフによる開発秘話と生ピアノに酔いしれた

『新約 聖剣伝説』トーク&ミニライブ

イベントレポート

「今のイトケンを聴かせてほしい」という言葉にジーンときました

去る9月6日、東京・秋葉原のアソビットシティーで『新約 聖剣伝説』のゲームと音楽CDの発売を記念した開発スタッフトークショー&ミニライブが開催された。会場には150人以上の熱心なファンたちが詰め掛けた。

イベントの目玉はなんと言っても、今回音楽を手掛けた伊藤賢治さん（通称イトケンさん）自らのピアノの生演奏。今回作曲を引き受けるにあたっては、プロデューサーの石井さんから「フリーになってからやってきたことを含んだ、今のイトケンを感じさせる曲を作ってほしい。今回俺からはボツを出さない」と口説かれ、ジーンとしたというエピソードも。ミニライブとして、オープニングに流れる名曲「ライジングサン」や、感動的なシーンで流れる「ピュアスマイル」、さらにリクエストによる即興や音楽CD未収録曲などを演奏。会場のファンたちも息を呑み、名場面を思い浮かべ静かに聴き入っていたぞ。

トークではニンドリのインタビューでも明らかにされたエピソードを交えつつ『聖剣』への思い入れが熱く語られ、またゲストとして、シナリオの生田さんも登壇。シナリオを検証するときには、書いたセリフを、感情を込めてスタッフに読み聞かせながら決めていったというウラ話も聞かせてくれた。

イベントの最後で石井さんは「『聖剣』は、すべてのシリーズ通してつねに挑戦してきたつもりで、今回の『新約 聖剣伝説』は第1作のリメイクとは言われているんですけど、今までのシリーズを大事にした上で、今の『聖剣』を知らない人たちに純粋に伝えたくて、改めて作り上げたものなんです。だからこれからも『新約』を続けていければいいなぁと思っていますし、『聖剣』の世界もまたいろんな形で広がっていければいいなぁと思ってます」と、今後の抱負を熱く語ってくれた。

↑司会進行はスタッフとの交流も深いイベントスタッフの山下章さん（左）

ピアノアレンジ生演奏！

←静かだけど熱い演奏にみなうっとり。至福の時間だった

スペシャルゲストに生田美和さん

➡シークレットゲストとして、生田さんが当日飛び入り

←イベントの最後には、豪華賞品が当たる抽選会も開催されたのだ

サウンドコンポーザー

伊藤 賢治さん

エンディングにかけてのイベントを通して、音楽とシナリオのマッチしている部分を、ぜひ多くの方に感じてもらいたいですね。

スクウェア・エニックス プロデューサー

石井 浩一さん

（今回生田さんの感性が入ることによって）新しい聖剣の世界が、すごくイメージしやすいものになったんじゃないかと思います。

ブラウニー・ブラウン プロダクションプロデューサー/キャラデザイン

亀岡 慎一さん

今回アクションの難易度は少し低めに作ってあるんで、ぜひ最後までお話を楽しんでもらいたいですね。あとアミーゴもぜひ！

シナリオライター

生田 美和さん

ヒーロー編とヒロイン編両方を、今頃お互いが何をしてたのか、思い出しながら楽しんでもらえたらなと思ってます。

ハミダシニンドリ　トークショー&ミニライブには、小学生から30代の社会人までの幅広い層のファンが集まった。会場の外では見知らぬファン同士がさっそくアミーゴをしている様子も見かけられたぞ。

次のイベントは TGSでレッツ！アミーゴ

スクウェア・エニックスブースへGO!

9/27（土）28（日）に開催される「東京ゲームショウ2003」は、アミーゴ探しの大チャンス！ まず、自分の『新約 聖剣伝説』ソフトとGBA本体を持ってスクウェア・エニックスブースに行くと、右のサボテン君マークが入った「アミーゴステッカー」がもらえる。このステッカーをカバンや服など目立つところに貼れば「アミーゴ募集中」の印。TGS会場でこのステッカーを見かけたら、気軽に声をかけてアミーゴしてみよう！ また当日はスク・エニスタッフの方とアミーゴできるチャンスもあるかも？

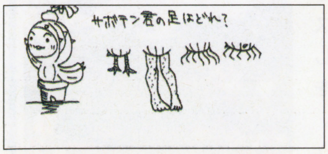
用意するもの
- GBAまたはGBA-SP本体
- 『新約 聖剣伝説』ソフト
- GBA専用通信ケーブル

100人集まればちょっといいことが…!?

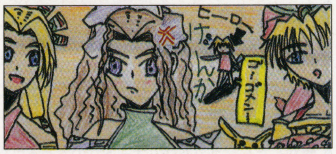
このステッカーが目印!!

アンケートはがきからこんにちは

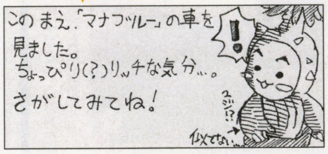
←大阪府／スター★マ・ビームさん（10歳）



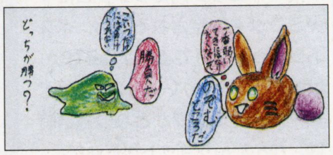
↑宮城県／とくめーきぼーさん（14歳）



岡山県／由月さん（11歳）



秋田県／ユズヒコさん（11歳）



宮城県／H.Tさん（13歳）

徹底攻略 GC マリオゴルフ ファミリーツアー

●任天堂 ●6800円 ●スポーツ(ゴルフ) ●1～4人用 ●13ブロック ●GC-GBAケーブル対応

ショットによる弾道の違いから序盤コースを徹底攻略。隠しキャラクタからニンドリカップ情報も掲載。

正確なショットを打つために覚えておきたい6つの要素

『マリオゴルフ』をプレイする上で重要なショット。打ち方1つで状況を有利にも不利にも変えてしまう。そんなゴルフの基本ともいえるショットを徹底解析。コースに出る前に特徴を知っておけば、攻略も楽になるはずだ。

➡ボタン切り替えで、かんたんショットとテクニカルショットが選べるようになった

その1 ベストショットに必要な2つのポイント

ナイスショットのなかには、ベストショットというものが存在する。ベストショットは、パワーマーカーの矢印ぴったりに合わせ、ミートエリアの青い部分の中心でショットする必要がある。これで打てば風が0の場合、予想ライン通りにボールが飛ぶぞ。

←ベストのナイスショットを狙って行こう!!

1 パワーマーカーに合わせる

⬆マリオがガッツポーズをすればOK。ただし、ベストは矢印ぴったりに合わせる

2 青色の部分でミートする

⬆ミートエリア内の青い部分でショットする。ベストは中心ぴったりに合わせる

かんたんショットとテクニカルショットの違い

かんたんショットの場合、オートミートエリア内でランダムにタイミングを決定されるため、ベストショットを打てるとは限らない。けれど、パワーバーが短い時などミートタイミングがとりづらい時は、かんたんショットが有効だ。

←状況によってショットを使い分けることが必要だ!!

その2 予想ラインは風が0の状態

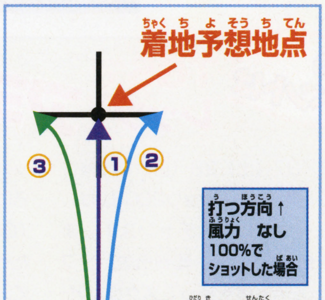
矢印でショットの飛んでいく軌道を表示してくれる予想ラインは、風が0でベストショットを打った状態が示されている。風が0の状態で、ベストショットを打てば予想ライン通りに飛んでいくのだ。

⬆風が0でベストショットを打った状態が、白い矢印で表示される着地予想ライン

⬆着地したボールが実際に、どこで停止するかを赤い矢印で示した停止予想ライン

その3 ショットタイミングで弾道が変化

ナイスショットで打ったとしても、ミートエリア内の打つ場所により、ショットの軌道に変化が起こる。ミートタイミングが中心からずれていると、風が0でナイスショットを打っても、予想ライン通りに飛ばないのだ。



※レフティ(左利き)を選択してる場合は、飛ぶ方向が逆になります

■ナイスショット時の変化

1 ミートエリア中心

いわゆるベストショット。着地予想地点まで正確に飛んでいく。常に狙って行こう

2 エリア内 左より

タイミングが左に少しでもずれると、ショットの弾道は予想ラインより右に飛んでいく

3 エリア内 右より

タイミングが逆に右にずれると、ショットの軌道は予想ラインより左に反れて飛ぶ

ジャストミート以外はナイスショットでも球筋が変わる

パワーショットを減らさないコツ

コースを回る上で重要なパワーショット。パワーショットは使用回数が決まっていて、回数を減らさないためには、ナイスショットを打つ必要がある。回数を減らしたくない時は、自分でミートタイミングを決定できるテクニカルショットを使おう。

➡かんたんショットは、オートなので減る可能性も

ハミダシニンドリ かんたんショットとテクニカルショットの2通りのショットが打ち分けられる本作だけど、やはり自分で目押しをするテクニカルショットじゃないと、良いスコアを出すのは難しいので↗

 © 2003 Nintendo/CAMELOT

その4 ヒット誤差率はパワー決定時に決まる

画面右下に100%でショットしたときのヒット誤差率が表示されている。この誤差が大きいほど、狙った場所からボールの着地点がずれていく。最初に表示されているヒット誤差率のなかから、ショットのパワーを決定したときに誤差が決まるのだ。

ライ ボールがある場所の状態と、それにともなうヒット誤差率

① パワーバースタート時

誤差が±1%で表示されている場合、約-2ヤードから+2ヤードの範囲内で誤差が起こることを示している

② パワー決定時

パワーを決定した瞬間に、誤差が0%に決定。これでベストショットを打てば、予想ライン通りに飛ぶのだ

ヒット誤差率は場所によって変わる

同一のライであっても、ボールの状態や選んでいるクラブによってヒット誤差率は変化する。ここでは、場所によるヒット誤差率の変化を紹介。また、ボールの位置が傾いていると、その傾いた方向に向けてボールは飛ぶぞ。

ラフ

←フェアウェイにある芝とは違い、長い芝が生えている場所。誤差は5%ほどだ

ティーグラウンド

←1打目を打つ場所。整備されているため誤差率は少なく、1%程度に抑えられている

セミラフ

←フェアウェイとラフの間にある、誤差の比較的少ない場所。だいたい3～5%の変化

フェアウェイ

←丈の短い芝で整えられた場所。基本的に、フェアウェイ内を狙ってコースを回ろう

ヘビーラフ

←深く茂った芝で、ボールがほとんど見えない。正確なショットを打つのは難しいぞ

こうそくフェアウェイ

←フェアウェイより硬く、よく転がる。実際にイギリスなどのコースでよく見られる

バンカー

←砂が入った窪地。誤差も大きいため、入れないように心がけてコースを回ろう

フラワーガーデン

←ピーチキャッスル内にある花畑。ヒット誤差率はかなり大きく、15%を超えることも!!

グリーンエッジ

←グリーン周辺にある芝。誤差率も少ないため、強めのパットでカップインを狙える

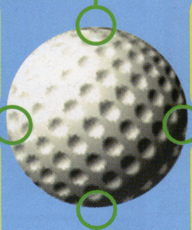
※数値はだいたいの目安で表記してあります

その5 打点マーカーで球筋を調節する

キャラクタごとに設定された球筋のほかに、打点を変更することでも球筋を変えることができる。正面に木などの障害物があったとしても、打点を変更し球筋を変えれば、障害物を避けて打つことが可能になるぞ。

➡キャラクタの能力によって、同じ操作でも違う球筋になる。キャラクタの特徴も理解しよう

打点による変化



弾道が低くなる
ボールの上を叩き、低い弾道を飛ばす。風の影響を減らすことができる

左に曲がる
打点を右に合わせて打つと、ボールが右から左に曲がって飛ぶドロー回転がかかる

右に曲がる
ドローとは逆に、左から右に曲がって飛ぶフェード回転をかけることができる

弾道が高くなる
高い弾道を飛ばす。着地後にボールは転がりにくくなるが、風の影響を受けやすい

その6 自然の影響により飛距離が変化

これまで紹介したショットの打ち方は、あくまで風などの外的要素がない場合。ここに風や天候などの影響を計算して打つことが求められる。予想ラインは風が0の状態で表示されていることを忘れずにショットしよう。

風 右上の表示で、風向きと風力をチェックすることができる。風はボールの飛び方に強く影響する

⬆雨は、ボールの飛距離に関わってくる。だいたい飛距離-5%になるのだ。グリーンでは芝生が濡れているため転がりにくいので注意

スピンショットはこう使おう!!

テクニカルショットのミートタイミングで、コマンドを入力すると打てるスピンショット。スピンショットにはトップスピンとバックスピンがあり、届きそうで届かない場所にボールを運ぶときや、逆に飛びすぎたボールを戻すときに使おう。

←キャラクタなどでもスピンのかかり具合が違うので注意

⬆➡トップスピンの一例。グリーンに届かなくても、トップスピンをかければ乗せられる。逆に、バックスピンを使えば戻してグリーンオンが可能に!!

ハミダシニンドリ ↙ 早くタイミングのコツをつかもう。コツさえつかんでしまえば、スピンショットも使えるようになるし、パワーショットの回数も気にせずにコースを回れるのだ。

ハミダシニンドリ 基本的にバックティーも、今回の記事と同じラインどりでショットすればいい。けれど、ピンまでの飛距離が長くなるので、スターキャラなど以外ではショートカットは狙えなくなるぞ。

前半4コースの難所をピンポイント攻略(レギュラーティー)

ここからは、序盤の4つのコース(モンテカントリー、ビアンコレイク、ジャンゴバレー、マーレビーチ)の難しいホールや2通りの攻め方などを、マップつきで詳しく攻略していくぞ。なお、ティー、ピンの位置は初期設定のままなので、ほかの設定でプレイする場合は、あくまで参考までに。

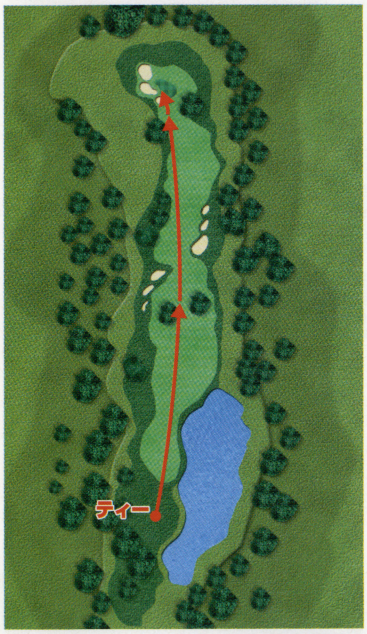
←プレイ前にホールを把握しよう

↑→最初はモンテカントリーしか選ぶことができないが、トーナメントを優勝することで次々とコースが現れる。トーナメントに優勝しコースを増やそう

モンテカントリー

最初のコースだけあって、フェアウェイも広く比較的簡単なホール構成。ここでは距離の長い17番ホールを解説。

ホール17 2本の木の間を狙え!!



Data 519ヤード Par5

ティーから直線上に2本の木が邪魔をする。ここは木の間を通すように1打目をショットしよう。飛距離の短いキャラクタならば、スピンショットでトップスピンをかけて飛距離を伸ばすのだ。2打目の目安も、やはりグリーン前の2本の木。この中心を通せば簡単にグリーンオンができるはず。全ホール共通なことだが、飛距離を伸ばす上でパワーショットは必須。ミスショットに気をつけよう。1打目で、左側の木の横を通すことも可能だが、フェアウェイに乗らない可能性や、2打目に頭上の木が邪魔になる恐れもあるので、無理にそちらに打つことはない。

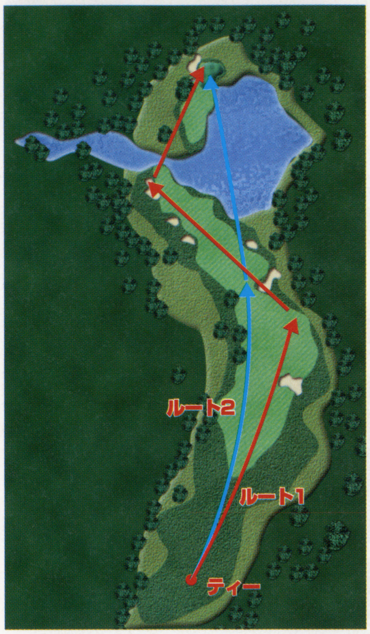
→左を狙うのは効率的ではないかも

↑2打目も木を目安に打っていこう

ビアンコレイク

名前の通り、池や川が多いコース。バンカーなども多く、モンテカントリーより難易度がアップしている。

ホール9 池超えで2オンを目指せ



Data 544ヤード Par5

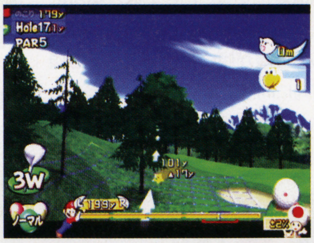
グリーンの周りに大きな池が存在するホール。ここでは、2打目がカギを握る。通常は池を避け、3オンでバーディを狙っていこう。ただし、飛距離の出せるキャラクタやスターキャラならば、池を直接越えて2オンでイーグルを狙えるぞ。

↑飛距離のあるキャラクタならば、池越え2オンが可能。イーグルを狙え!!

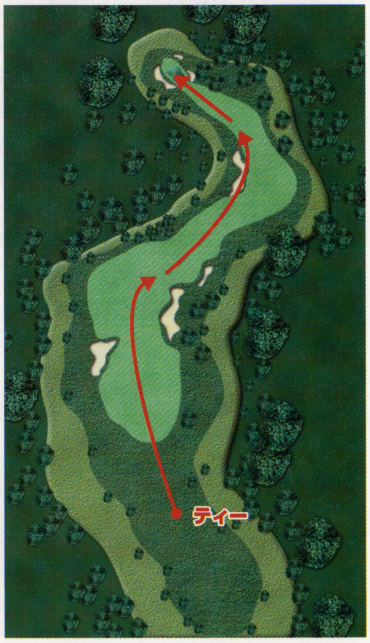
ホール17 打点を変更して打とう

Data 508ヤード Par5

距離が長い上に、ティーからピンに向かって上り傾斜になっているホール。S字型で周りが森で囲まれているので、1打目で下手な場所に打つと、傾斜と森で2打目が打ちづらくなる。そこでホールを攻めるときは、1打目で打点を変更しショットしよう。球筋を右にスライスさせることにより、2打目以降を打ちやすい場所に乗せることができるのだ。もともとフェード系の球筋を持っているルイージや、ドンキーコングなどを使えば打点変更など気にせずにショットを打つことが可能。パー狙いで行く場合は、打点変更なしでも簡単にホールを回れるハズ。



←直接打つと障害物にぶつかる場合は、打点を変更しよう

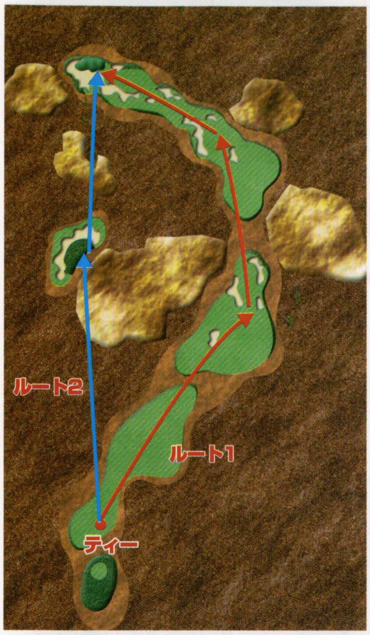


↑球筋をスライスさせて打とう

ジャンゴバレー

コース全体がバンカーに囲まれているため、正確なショットが要求される。フェアウェイ面積も、とても狭いぞ。

ホール7 スピンをかけてグリーンに乗せる



Data
543ヤード Par5

攻め方は2種類。ホール上のフェアウェイ通りに狙う攻め方と、左奥にあるフェアウェイを狙う攻め方。ルート2の方法で攻める場合は、飛距離のあるキャラクタで攻めよう。傾斜やバンカーが、グリーンを邪魔する2打目はトップスピンをかけてオンさせよう。

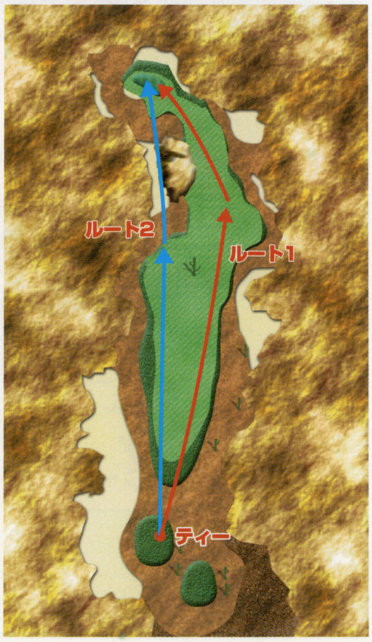
↑ルート2の場合、2打目に建造物の柱の間を目安にグリーンを狙おう

ホール15 岩の間を通してショットせよ

Data
389ヤード Par4

このホールも2通りのルートが存在。一見、フェアウェイ上にしかルートがないように思われるが、左奥の岩の間を通してグリーンを狙うことが可能。このため、どちらのルートで進むのかを1打目で決める必要がある。ルート2で攻める場合は、風などをチェックして岩にぶつからないようにしよう。地面はすべてバンカーなので抜け出すのが困難になるぞ。グリーンの周りにもバンカーが多いので注意。どちらのルートを通っても、グリーンオンする打数は変わらないので、ピンの位置にあわせて好きなルートを攻めよう。もちろん、パワーショットは必須だ。

←1打目のショットで、2打目以降のショットが変化するのだ

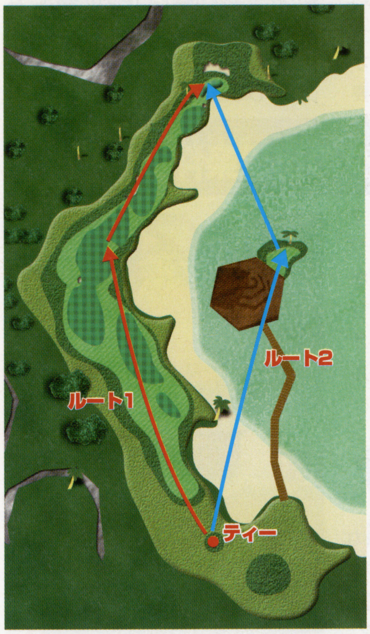


↑岩の間を通すのが最短距離になるぞ

マーレビーチ

その名の通り、美しい海が全面に広がるコース。高速フェアウェイなども登場し、より一層難易度があがる。

ホール10 2通りのラインどりが可能!!



Data
406ヤード Par4

ホールの右側半分が海で覆われているホール。このホールも、フェアウェイ上に沿って進むルートと中央にある島を使う2つのルートが存在する。どちらのルートを通っても、比較的簡単に回ることが可能。ただし風が強い場合は、海に落ちないように注意しよう。

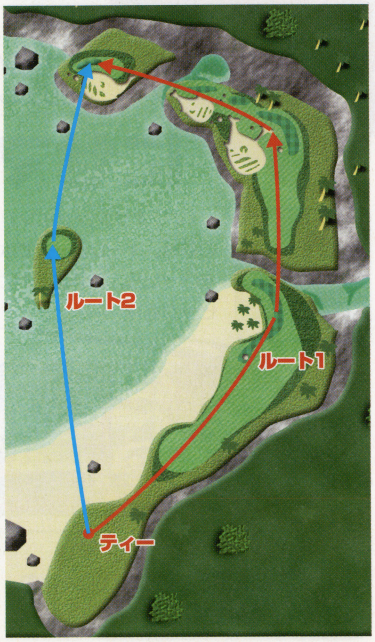
↑中央の家の周りは、ボールが当たると跳ねてしまうので注意!!

ホール13 小島を狙ってショートカット

Data
622ヤード Par5

海を避けてホールのフェアウェイ上を迂回する攻め方が通常だが、海の左にあるクジラの形をした島に乗せることでグリーンに2オンすることができるホール。ただし、気をつけなければいけないのは島が手前に向かって下に急傾斜していること。ちょっとしたミスショットで海に落ちてしまうのだ。飛距離のあるキャラクタやスターキャラ以外は狙わない方がいいだろう。仮にスターキャラを使用したとしても、ノコノコなどでは島の平面に乗せるのはかなり難しい。なので、トップスピンを使って傾斜の下から平面まで上らせてしまおう。

←かなりの傾斜のため、正確にショットをしないとすぐ海に…



↑トップスピンで上に乗せよう!!

ハミダシニンドリ ここで攻略されているホールは、風のない状態で100%のベストショットを打った場合を想定してあるので、風がふいている時はその分、予想ラインを変更して打つことを忘れずにね。

隠しキャラクタと最難関コースを手に入れよう!!

ここでは新しく判明したキャラクタ、テレサとにせマリオの2人とクッパワールドのコースを紹介。今回の『マリオゴルフ ファミリーツアー』では隠し要素の出現条件が難しいものが多い。なので、出現条件がわかっても簡単に出せるわけではないので、頑張ってチャレンジしてみよう!!

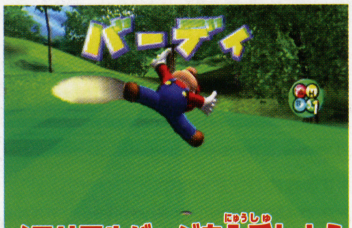
2人のキャラクタの出現条件を公開

今回紹介するのは、テレサとにせマリオの2人。テレサはメモリアルバッジ50個以上獲得と、トーナメントなどをクリアしていれば比較的楽に出現させることができる。しかし、にせマリオはリングショット1Pモード36ホールクリアとけっこう難しい条件だぞ。

←テレサのキャラゲット画面。なんとも嬉しい瞬間

テレサ

テレサの弾道は極端なドロー。オープニングにも出てくるから、登場がわかった人も多いかな?



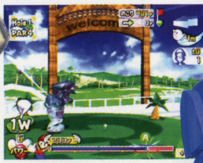
メモリアルバッジを入手しよう

↑トーナメントモードで、バーディなどを決めるともらえる、メモリアルバッジを集めるのだ!!

出現条件
トーナメントモードで入手できるメモリアルバッジを50個以上集める

にせマリオ

『マリオサンシャイン』からの参戦。マーレビーチでホールを回ったら、気分はすでにドルピック島!?



➡弾道は低めのフェード。どちらかというと上級者向け

出現条件
リングショット1Pチャレンジの全36ホールをクリア

ハミダシニンドリ ニンドリカップと同様に、任天堂の公式HPでも「任天堂ホームページトーナメント」が開催されるぞ。http://www.nintendo.co.jp/ngc/gftj/index.htmlにアクセスしてみよう!!

トーナメント優勝で新コースゲット!!

トーナメントモードを優勝すると次のトーナメントとともに、新コースが追加されるのは今までお伝えした通り。ピーチインビテーショナルをクリアすると、6コース目のクッパワールドが出現することがわかったぞ!!

➡マリオらしい仕掛けが登場するピーチキャッスル。難易度は高いが、優勝を目指せ!!

溶岩が荒れ狂う クッパワールド出現!!

グリーンが溶岩に囲まれていたり、ドッスンが待ち構えていたりと、クッパの名に恥じない恐ろしいコース。全コース中、最高難度を誇る。

出現条件
ピーチインビテーショナル優勝

←溶岩がコース中に溢れ出る

↑➡ピーチキャッスルとはまた異なった仕掛けもあるぞ

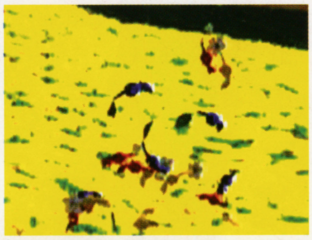
難しいぞ!!

ニヤリと笑える楽しい仕掛けの数々

今作は、隠しキャラクタなど以外にもまだまだ楽しいおまけがあるのだ。そのうちの2つを紹介するぞ。

ピクミン登場

フラワーガーデンにボールを打ち込むと、声とともにピクミンが!!



出現条件
フラワーガーデンにボールを打ち込む

テレサがボールに

ボールがテレサに!! といっても、別にショットに影響はない。

出現条件

1. 同伴キャラにテレサがいる
2. ダブルスストローク・ダブルスマッチプレイ・ダブルス4スロット・ダブルス3スロット・キャラマッチ・マッチプレイ・クラブスロット4スロット(1P以外)・クラブスロット3スロット(1P以外)・コインショットイージーゲット(1P以外)・コインショットカップイン(1P以外)・ストローク(1P以外)のモード
3. テレサ(テレサチーム)の打順が最後になった時に、50%でボールになる。ただし、前のホールもテレサ(テレサチーム)の打順が最後の場合はならない

君のスコアをハガキに書いて対戦しよう!!

読者参加企画 マリオゴルフ FAMILY TOUR ファミリーツアー × ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

応募期間
9月21日〜11月25日

任天堂公認

ニンドリカップ開催!!

ストロークとニアピンコンテストの2部門

パスワード入力で現れるニンドリカップに挑戦

任天堂とニンドリの合同企画「マリオゴルフ ファミリーツアー ニンドリカップ」の開催が決定!! エントリーコードを入力して現れるニンドリカップに挑戦し、プレイ後に表示されるけっかパスワードをハガキに書いて応募しよう。ストローク、ニアピンコンテストの2部門にチャレンジ!! もちろん、2部門同時の挑戦もOK。12月6日売り号の発表まで随時、ランキング形式で発表していくぞ。

ニンドリカップ参加方法

1. タイトル画面で「Zボタン」を押しながらスタート
2. メインメニューからスペシャルゲームを選択
3. スペシャルゲームメニューからパスワードトーナメントを選択
4. エントリーコードを入力
   ➡ここでエントリーコードを入力。すると、ニンドリカップが現れるのだ。ベストスコアを叩き出せ!!

5. プレイキャラクタを選択
6. プレイスタート
7. プレイ終了
8. けっかパスワードをハガキで投稿
   ➡最後に現れるけっかパスワードを書いて投稿しよう。応募のきまりを守ってハガキを出してね

   メモしよう!!

豪華賞品が君を待つ!!

⬆『マリオゴルフ』の生みの親、高橋兄弟

ストローク、ニアピンコンテスト部門ともに

優勝 開発元 株式会社キャメロット
高橋兄弟サイン入り賞状
＋
ニンドリ1年分 ＋ **『マリオゴルフ GBAツアー』ソフト**
＋ **チャレンジカップの看板**

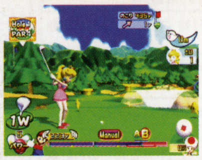
その他にも各部門

2位 任天堂オリジナルサーチライト＋チャレンジカップの看板
3〜5位 任天堂オリジナルグッズ　**6位〜30位** マリオゴルフボール
編集部月間賞（毎月発表）などをプレゼント!!
100号記念（2個ずつセットで計50名に）

大会エントリーコード

タイトル画面で「Zボタン」を押しながらスタートを押すと現れる「スペシャルゲームメニュー」で、パスワードトーナメントを選択し、下のパスワードを入力しよう

ストローク部門				ニアピンコンテスト部門			
N	F	2	9	N	F	7	R
Y	2	G	K	X	P	F	L



ピーチキャッスル!!
⬅ストローク部門のメインコースは、ピーチキャッスル。18ホールの合計スコアで競うことになるのだ

風が強いぞ!!
⬅ドンキージャングルで行われるニアピンコンテスト部門は、18ホールのごうけいきょりで勝負することになるぞ

応募のきまり

ハガキ(アンケートハガキでも可)にストローク、ニアピンコンテストともに、プレイ終了時に現れるけっかパスワードと必ず自分のスコア(ニアピンの場合はごうけいきょり)を明記して応募して下さい。自分のスコアを書かずにパスワードだけで投稿された場合、参加と認められないので注意してね。

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「ニンドリカップ」まで

※けっかパスワードは一度消してしまうと、確認することができないので、必ずメモした後に見直そう。もし、間違ったパスワードが送られてきても、参加したことにはならないので注意。

ハミダシニンドリ なんと開発元、株式会社キャメロットのHPでは、高橋秀五さん自ら『マリオゴルフ』についての疑問に答えてくれているぞ。http://www.camelot.co.jp/まで遊びに行って見よう!!

ハミダシニンドリ i-モード用携帯コンテンツ、『ZOIDS VSi』のお話。『ZOIDS VSII』のソフトにあるJANコード(バーコードナンバー)下6ケタをIDに入力すると、デザートライガーがゲットできる

ニンドリ的裏コーナー ドリテク鮮果場

鮮果場って何さ!? ここは、みんなから送られてきたテクを等級付けして発表するコーナーだ。でも、今回はちょっぴり『スパロボ』祭り！ 2週目からのボーナスや、隠し機体を大公開だ

優 GBA スーパーロボット大戦D　バンプレスト／公式情報

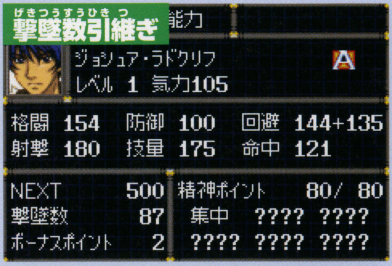
クリア後のボーナス特典を公開!

ゲームを1度クリアし、そのデータをセーブ。その後、LOADでクリア済みのデータを選択すると、そのデータを引き継いでの2周目を始めることができる。2周目では、機体の改造など、さまざまな状態を1週目から継続し、さらにユニット能力、武器の改造限界が15段階まで上げられる。

↑すべての機体の改造の限界が15段階になる。武器も同様

←武器の改造段階も引き継ぎ、最初から敵に大ダメージを与えられる!!

←ゲーム開始直後から豊富に資金を持った状態で始められるぞ!!



←撃墜数も引き継ぐので、隠し機体の入手条件も満たしやすくなるのだ

←ボーナスポイントを使って上げた能力も引き継ぐので、初めから強力

優 GBA スーパーロボット大戦D　バンプレスト／公式情報

隠しユニット&パイロット入手方法大公開

『スパロボ』シリーズおなじみの隠し要素である、全16体の隠し機体の入手条件をすべて公開。進むルートによっては入手できない機体もあるので注意しよう。このほか、表中には載せていないが、エンジェル・ハイロゥルートに進むと「V2アサルトバスターガンダム」が、木星ルートでは「ガンダムMk-III」が手に入る。

↑シビルは「マクロス7」ルートで入手

入手ユニット	条件
VF-1J バルキリー	①『少年たちは戦場へ帰る』終了までに、ガムリンの撃墜数を6機以上10機未満にする ②『戦う女市長　エースのミリア』の前半の分岐で『ガムリンのため機体を探す』を選択。
VF-11C フルアーマード サンダーボルト	①『少年たちは戦場へ帰る』終了までに、ガムリンの撃墜数を10機以上にする ②『戦う女市長　エースのミリア』の前半の分岐で『ガムリンのため機体を探す』を選択。
νガンダム HWS	『対決！　マーズとマーグ』終了時、アムロの撃墜数が50機以上。
ヴァイエイト	『PLANET　DANCE』終了時、ヒルデとノインの合計撃墜数が10機以上。
メリクリウス	『PLANET　DANCE』終了時、ヒルデとノインの合計撃墜数が20機以上。
フルアーマー ZZガンダム	『誇り高き反逆者』終了時、ジュドーとルーの合計撃墜数が40機以上。
ゼーロン(ロゼ)	『暗黒の皇帝』で、タケルでロゼを説得する。
ファービュラリス (グラキエース)	①『アイスドール　グラキエース』で、主人公でグラキエースを説得。 ②『生と死の呪縛』で主人公でグラキエースを説得後、分岐で『システムをカットしない』を選択。
ストゥディウム (ウェントス)	①『運命の風』の分岐で、『話を聞いてみる』を選択。 ②『生と死の呪縛』の分岐で『システムをカットしない』を選択。

入手ユニット	条件
ザーメ=ザウ(B・D)	『背中ごしのセンチメンタル』後半で、B・Dを倒す。
ゴッドマーズ (マーグ)	①『銀河の虎』で、タケルでマーグを説得。 ②『誇り高き反逆者』でタケルでマーグを説得。 ③『暴かれた真実』前半で、タケルでマーグを説得後、マーグをタケルで倒す
リグ・コンティオ (クロノクル)、ゴトラタン (カテジナ)	①『幻覚と踊れ』後半で、クロノクルとカテジナを撤退させる。 ②『狂乱のエンジェル・ハイロゥ』前半で、ウッソとクロノクル、ウッソとカテジナを戦わせる。 ③『狂乱のエンジェル・ハイロゥ』後半で、ウッソでカテジナを説得。 ④『狂④乱のエンジェル・ハイロゥ』後半で、ウッソでクロノクルを説得。
キュベレイ (ハマーン)	『狂乱のエンジェル・ハイロゥ』前半までに、ジュドー、カミーユ、シャア、アムロの合計撃墜数を400機以上にし、後半終了時に、ジュドー、カミーユ、シャアがマップ上にいる。
FBz-99G ザウバーゲラン (ガビル)	①『悪夢の突入作戦』後半で、ガムリンとガビルが戦う。 ②『響け銀河に　オレたちの歌』で、ガムリンとガビグラが戦う。
シビル(シビル)	『響け銀河に　オレたちの歌』で、バサラとゲペルニッチ、シビルとゲペルニッチが戦う。

©AIC ©サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション ©ビックウエスト ©BANPRESTO 2003

優 GC 実況パワフルプロ野球10　北海道／高峰豊さん

シリーズ恒例の隠しコマンド

「もう、シリーズのファンなら常識になっちゃってますけど、パワプロシリーズには必ずといっていいほど入っているテクです…。毎回少しずつコマンドは変わっていますが、コマンドのクセはいつものアレなんで、探すのはカンタンでした。みんなも『パワプロ』買って、コマンド探してみよー!!」**シリーズが出るごとに載せている気のするテクだよね。次回作では、編集部で探し当ててみようか…。**

出現する物	コマンド
全球場出現	モードセレクト画面で上,上,下,下,左,右,左,右,START
セカンドユニホーム	対戦、キャンプの各チームセレクトで、LRを同時に押しながら、西武、ロッテを選択するとセカンドユニホームになる。ただし、西武はホーム時のみ。ロッテはビジター時のみ
サクセス全球団出現	サクセスのはじめる、データを見る消すの扉絵の画面で上,下,左,右,L,R,Z,STARTでデータを見る消す画面に入りキャンセルで戻る
サクセス全球団出現	データあれこれの育成選手を見る・消すで上,上,下,下,左,右,左,右,L,Rと入力すると12球団の選手データが見られる。さらにおなじコマンドを入れると、入れるたびに、獲得しているOB選手、ご褒美枠外選手、ご褒美サクセス選手のデータが見られるようになる
プレイオフモード	リーグモード開始1日目に対戦カードにカーソルを合わせた状態でZボタンを押すと、プレイオフモードになる
アレンジチームステータス表示	アレンジモードのチーム選択画面で、アレンジチームデータにカーソルを合わせた状態でZボタンを押すとそのアレンジチームのステータスデータ(主にペナント関係)が表示される

面白プレイ やりこみ 投稿コーナー ドリプレ

一本のゲームをより深く、作り手の思惑すら超えて遊び倒そう!! という崇高な理想によって誕生したのが、このドリプレのコーナーだ。…そうだっけ？ まぁ、そういうことなんで、このコーナーでは、キミの見つけた面白い遊び方、面白画像なんかを大募集中ナノダ。

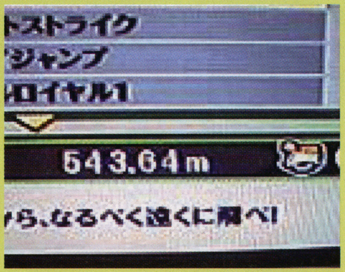
GC カービィのエアライド

大ジャンプ ウィリースクーター

群馬県／PM誰かさん

「PM誰かです。えーと、写真のとおりウィリースクーターで出したエアグラインダーの記録っす。やり方も一応…まず、スティックを下に引いたままスタートし、飛んだらすぐに上にスティックをたおすと飛びます×2（笑） ウイングスター越えちゃいましたね（笑）」。**ウィリースクターでの記録というところが面白いね!!**

投稿：eメール



➡空を飛ぶというイメージからはかけ離れているウィリースクーターでも、ここまでの記録が出せるとは…!

意外によく飛ぶ……………………10点

GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX

ジャイアントネス!!

栃木県／3cmさん

「まず、スペシャル乱闘のジャイアント戦でキノコをONにしてネスで遊びます。出てきたキノコをとったネスは、頭だけじゃなくヨーヨーも巨大化するんですよ(笑) 写真おくります」。**というか、普通のときとのヨーヨーと体の比率って、こんな感じで合っていたっけ？**

投稿：eメール

⬅ネスのデカさよりも、ヨーヨーの異様なデカさが気にかかる…。最初っからこんなに大きくないよねぇ!?

ヨーヨーでかすぎ ………………10点

GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX

激写

東京都／ネメシスさん

「劇的な瞬間を撮影しました。ガ…ガノンがピーチに!? ガノンの手はちゃんとピーチの頭にまわり、ピーチの目がトロンとして…タネを明かしますと、なだらかな坂の上にピーチ、その下にガノンを配置し、ピーチはシールドを自壊。うまく重なる瞬間を狙ってシャッターを切ります」。**えらく衝撃的な画像になっているねぇ…。**

投稿：eメール

⬅うわぁ…。えらくアッツい衝撃映像になってますなぁ。…ひょっとして、他のキャラもガノンと絡めないか？

まさにスクープ？ ………………20点

みんなからのドリテク ドリプレ大募集

ドリテクランク	特秀	1万円分のおもちゃ券(など)
	秀	5千円分のおもちゃ券
	優	3千円分のおもちゃ券
	良	千円分のおもちゃ券
	可	時価
ドリプレランク	ドリアン	なんかいいもの
	さくらんぼ	10〜50点
	バナナ	1〜10点

皆からの悶絶テクニックの投稿を随時募集中!! 大ネタ小ネタ、どこからともなく突っ込みが入るほどくだらないテクでもOK!! テクを見つけたら、どんどん鮮果場に出荷（投稿）してきてちょうだい。送ってもらったテクは、中身に応じて等級付けして、等級に応じたモノをプレゼントするぞ。右記の要領で、**1:テクを発見したゲームのタイトル、2:内容、3:自分の住所、氏名、年齢、電話番号**を記入して送ってほしい。なお、ドリテクに関する電話での質問には答えられないこともあるので、あらかじめご了承くだされ。

FAXのあて先：03-3556-3287
Eメールのあて先：doritech@nindori.com

はがきの書き方

おもて

切手
102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit

ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

うら

1:人間牧場物語

2:ゲームを始めたら、まず、思いっきり人間たちを痛めつけてみよう。義憤に駆られた正義の味方風の、少年少女が現れて、人間牧場を台無しにしてしまう。

3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3−4
響 明　P.N.しんほにあ
電話03−3556−3313

ハミダシニンドリ　GC『牧場物語』攻略班から、「ニワトリを股にはさんだままにする」や「子供を動かなくする」テクが報告されているけれど…なんかロクなモノ見つけないな、キミら。

©2003 HAL Laboratory, Inc.／Nintendo ©2001 Nintendo／HAL Laboratory, Inc.Character © Nintendo／HAL Laboratory, Inc.／Creatures inc.／GAME FREAK inc.／APE Inc.

DREAM KINGDOM

ドリームキングダム

ドリームキングダム、略して「ドリキン」よろしくね。

★ケイ大佐★
Big Band Live の直前は、さすがのあしゅらさんも緊張していたみたいです。もちろん、警備隊長（スタッフの間ではマリオ親衛隊という呼び名でした）をまかされた私もドキドキわくわくしてましたけど。

★あしゅらさん★
原稿を書いている時点では Big Band Live が目前。アレンジや演奏がゴキゲンにあがってきて、いい予感。でも、ワシ等素人衆はド緊張の真っ最中です！ 会場にお出でいただいたみなさん。ありがとうございました。

いらすと 伊藤あしゅら

←言わずと知れた『マリオ』『ゼルダ』生みの親、任天堂役員の宮本さん。ライブでギターの腕前も披露！ その模様は次号で！

伊藤あしゅら●マンガ家。3DCGディレクター。ギター・アナリスト。音楽評論。本業不明の、鵺のような存在。『スターフォックス』『スーパー・メトロイド』『ポケモン』などのマンガをアメリカの雑誌・新聞に連載。NYにあるポケモン・センターもデザインを担当した。ゲーム製作にも携わっており、『カービィのエアライド』ではコンセプト・デザインを担当している

←手塗りのグラデーションぼかし表現が抜群の作品。本来のジョーのベタ塗りとちがう世界観が出ています。ちなみにアメリカ人は、こういうクドイ階調表現が大好きです。アメコミの表紙みたいだ（あしゅら）

あしゅらさんのイチオシ！ 栃木県／夢之助さん

←みんなで楽しむRPG『FFCC』も好評のようですね。色んな意味で今までに見たことのない『FF』だよね

ケイ大佐のイチオシ！ 京都府／有田りあさん

キングサイズ

厳選イラストを特大サイズで掲載！ ドリキンのベストナイン!!

宮城県／ラナ犬さん

◆夏休みには『エフゼロ』＆『エアライド』三昧だったそうです。どっちも楽しすぎだって！

東京都／しろあんさん

◆「開発中の『風タク』を初めてみたときの衝撃が今でも忘れられないので、あえてリンクとモリブリンを描きました」とか。確かにあの衝撃はすごかったですね

DK 埼玉県／青空ひつじさん

◆アウトライン表現と構図が抜群。構成の勝利ですね。キャラクタの自分なりのディフォルメが○。赤鉛筆が折れているのは、塗りすぎたせいか？（あしゅら）

静岡県／イチボシさん

◆HPがオープン！「http://1boshi.fc2web.com/index.htm」遊びに行ってみよう！

熊本県／ポイさん

◆『メトロイドプライム』ではなくて、あえて『スーパーメトロイド』。今でも硬派なゲームだけど、スーファミの当時から、かなり硬派でかっこいいゲームでした。サムスすてき！

広島県／しぃ呂さん

◆『黄金の太陽』のガルシアとちょっと太めのジン。魅力的な大きい目が最高ですね。アナタのハートをダブルクリック！　みたいな。いや、全然違いますね…

神奈川県／若苗 涼さん

◆「今回は大好きな『エアライド』のコルダを描きました。コルダをメタナイトで疾走するのが大好きなので、そういうイメージです。コルダは幻想的ですごくキレイです」とか

千葉県／蕗さん

◆なんと夏休み中はゲーム禁止令が出ちゃったそうです。いまごろはやりまくってるかな？

東京都／白唯ひろみさん

◆「『MOTHER』やりました! すごくよかったです!! ラストではボロボロ泣いてしまいました～」とか。またひとり、マザー病にかかった人が…

クィーンサイズ
キングじゃないけどこのサイズ！ 今回のクィーンはこの14作品!!

神奈川県／キヨタコさん

作者のコメントの通り、トゥーン・シェイダーに魅せられて、平塗りでキッチリ再現した作品。コンピュータではなく手塗りなのがGoodです（あしゅら）

神奈川県／アズマフースケさん

「使用画材は色鉛筆23%、その他てきとう2%、根性75%」だそうです（笑）

千葉県／犬飼鈴助さん

『聖剣』。「GB版のニュアンスを残しながら『2』以降のテイストを保っている完成度の高さに感涙」だって

山形県／FALCONさん

レースというよりはツーリングみたいな感じで描いてくれたそうです。シティトライアルでイージーライダー！

熊本県／如月かのとさん

『エムブレム』…だよね？ キャラクターが多すぎて、覚えられなくなってきたよ（涙）トホホ

滋賀県／織宮リエさん

『シンフォニア』のロイドだね。コアなファンも多いシリーズだから、投稿も増えそうだなぁ

北海道／水藻さん

泉に足をつけてゆったりしているダークリンク。ダークリンクのこんなシーンってめずらしいよね

京都府／どせいさん

モッブ（群集）シーンの大好きなワタシのツボにハマリました全部キチンと描き込んであるのが素晴らしい。西瓜のアイデアも秀逸（あしゅら）

東京都／こりんさん

『エフゼロ』アニメ化記念のイラスト。まさか…だよね。オレも驚きました！

鹿児島県／瑞綺椎風さん

キャサリンが好きな人って割といるんだよね。独特な存在感が、なんか知らんけどいいんだよね

大阪府／はるさめまななさん

『新約聖剣』のヒロイン。スレンダーだけど、超グラマラスですね。色気たっぷりじゃ！

長崎県／KIRIさん

サムライゴローとゴロン族が似てるって。どっちもキャラデザインが今村さんだしなぁ

神奈川県／ホズみぃさん

ギョ！ 豹柄を描けば選らばれるかも？ という作戦？ マンマと乗ってしまいました。ワイルド&セクシー系でいいよね（ワシも??）（あしゅら）

千葉県／高坂裕子さん

『FE』魔法騎士の2人。『トラキア』のオルエンと『封印』のセシリアです

ジャックサイズ
残念ながらの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち！

愛知県／HALさん

ナムコ期待の新作『バテン』！

東京都／岬みなとさん

水彩のにじみ具合がいいですね

大阪府／神堂 雅さん

3作品のリンクが勢揃い！

埼玉県／ぷくゆきさん

『烈火』のマシュー。アサシン！

岩手県／草野りっくさん

人形をつくるゼルダ姫。欲しいぞ

東京都／桃園らいちゅさん

『真・女神』。GBAで遊ぼうね

京都府／ミッチェルさん

『ナルト』だね。原作も人気抜群！

東京都／ボネットさん

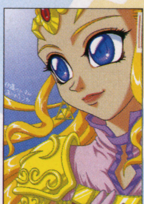
カービィよりワドが好きだって

愛知県／あいりんごさん

子供リンクとゼルダ。城下町にて

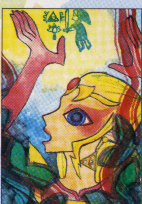
神奈川県／風花会長とうりゅうらふうさん

『天外』ももっと盛り上げようぜ！



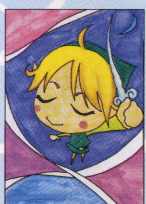
神奈川県／雫さん

今回はアニメチックな塗りです



石川県／小梅さん

イメージは「ゼルダの心の中」！



京都府／リミ子さん

うっとりなリンクです

滋賀県／緋鷹 要さん

『ドラキュラ』キャリーとマルス

季節ランド
季節ネタのオンパレード
残暑になってやっと夏!?

◆秋…日本の秋…そんな佇まいを感じさせるタッチと構図。このまま商品化されてもいいくらい完成度が高いですね（あしゅら）
DK 神奈川県／くりなにさん

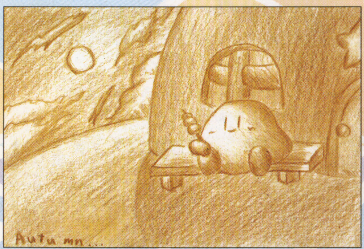
◆だんだんと秋の気配が近づいて来たなぁ
愛媛県／もったいないさん

◆こちらは『FFCC』。色合いが秋っぽい感じになってるよね
兵庫県／コルクさん

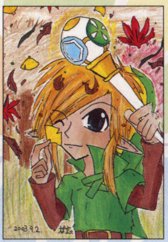
◆そうですなぁ。って、秋とイラストの関係は…？
愛知県／戦国部長さん

◆たぬきとしっぽ。どっちがお好き？
埼玉県／茉莉花さん＆茨城県／葉月みかさん

◆実は原稿を書いている今日11日が十五夜。編集部で見ようかな（笑）
香川県／梨宮しあんさん



◆一色の色鉛筆で彩色。コダワリの画法だそうです
山口県／智淀さん



◆GBCの『ふしぎの木の実』イラストだね
愛知県／林空さん

◆秋が大好きなんだそうです
兵庫県／ソーナンスみやさん

勝手にテーマ
自分なりのテーマで！
どんなテーマでもOK！

姫君と勇者の恋の行方

◆騎士と姫君。結ばれるようなことはまずあり得ないけれど、幸せを願わずにはいられないとか
神奈川県／浅川日莎さん

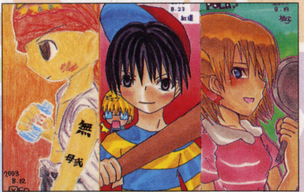
火消しづくし

◆水についてはお手の物なゼニガメ。お江戸の火消しみたいなイラストです。親分はカメックス？
大阪府／アクアさん

合作ランド
3人以上の合作作品集まれ！
合作のユニット名も描いてね

◆http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=Yyblue
携帯も対応のニンドリャーなサイトです
ユニット名：愉快なColors

◆全員がアンダーイレブンな合作なんです！
ユニット名：天使家の一族



◆「千葉より愛を込めて」みたいな（笑）
ユニット名：CHIBAレンジャー（ニンドリを想う会）

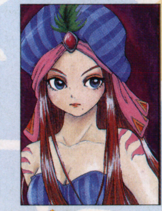
岩手県／水無月しずくさん
イラストを投稿する勇気がなかったそうだけど、ついに初投稿！

鹿児島県／ユイトさん
『FFCC』は弟とプレイ中だって

和歌山県／真咲ねむさん
なごみ系のイラストだね。ホッ

京都府／白鷺みかんさん
油性クレヨン＆リキテックス使用

神奈川県／武元一角さん
ハイラル語…じゃなくて韓国語！

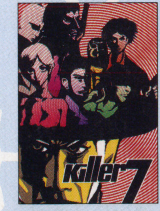


DK 岩手県／サトミさん
『聖剣』イザベラ。色っぽい～

千葉県／鳳凰 瞳さん
「パテン」が今から楽しみです

北海道／蒼夜小次郎さん
初ファンレターが涙ものだって

神奈川県／ゼル奈さん
初めての水彩。難しかったって

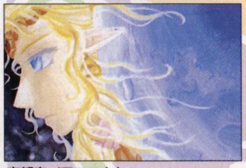


広島県／鰯さん
オレも気になるゲームです

東京都／るるんぷさん
『森』。引っ越しのイメージです

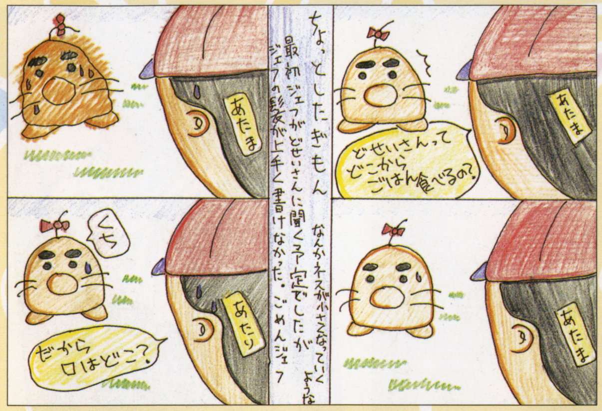
千葉県／姫杏吉さん
マジカントのドラゴンだね

埼玉県／寿さん
ファンコールにお応え！



京都府／アロエさん
ゼルダ姫LOVEなんですねぇ

カートゥーンランド 4コママンガの部屋。プチ笑いから爆笑ネタまでどんどん募集中！



岐阜県／さとひかさん

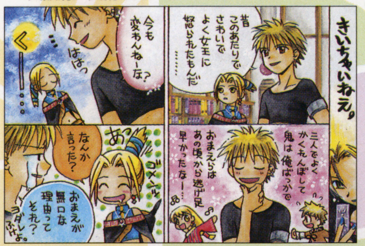
◆一瞬あせるどせいさん。でもやっぱりどせいさんはどせいさんなのね。だってどせいさんはどせいさんでしかないもん。ぽえ～ん

◆『エフゼロ』仕様な父。せっかくキメたのにねぇ…

大阪府／葵侑さん

愛知県／ほおいちさん

◆ガハハハハ。なかなか鋭い負け惜しみだね。漢字にしてみると、とたんに意味が違うもんねぇ



徳島県／みるくるみさん

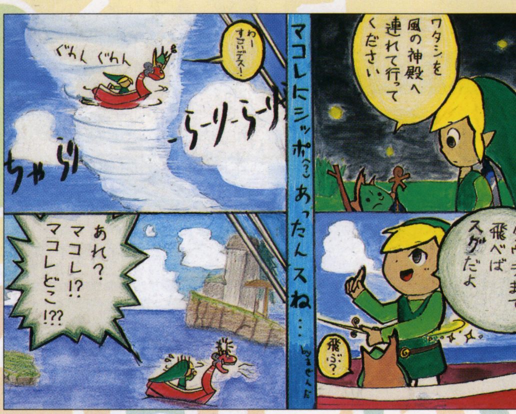
◆リズはしゃべんないからね。こういう理由だったのか…

福島県／ZENZO↓さん

◆時々あります。「そのアイテム返すことないのに」と思うこと

新潟県／滝さん

◆べつにいいですよ。編集長宛にイラスト送っても（笑）

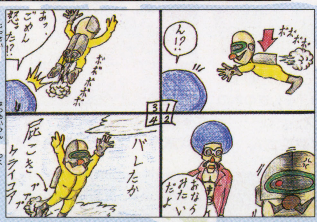


大阪府／マゼンダさん

◆マコレは軽そうだからねぇ。船にのってるだけで、なんだか海におっこちそうな感じだもの。こんなコトしたらお空の彼方へ…

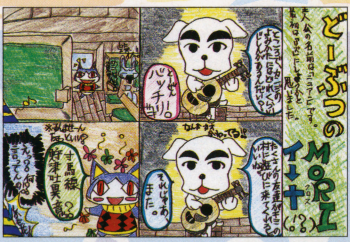
愛知県／マリオ子さん

◆フォックス父子はいつも金欠だからな。こんなにバンバンお金使ってたら、奥さんにも逃げられちまうってもんだよ



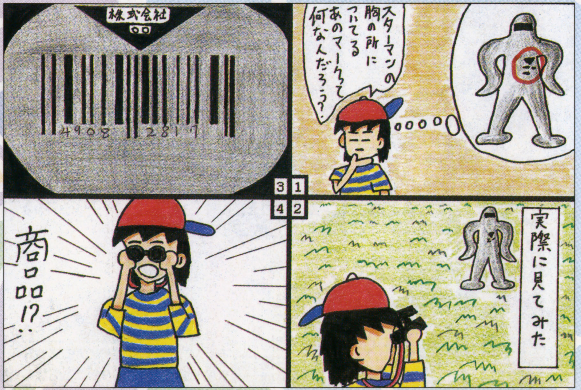
?県／青雷さん

◆実際にこんな発明品を作っていそうで怖いです。ありえそうです



?県／?さん

◆漢字っつても、限度があるでしょう。これじゃぁ村民全員暴走族みたいな



埼玉県／ポピーさん

◆スターマンだって裸でウロウロしているワケではなくてよ。ちゃんと人気ブランドのスーツを着てるの。たぶん

宮城県／さぼてんさん

◆せっかく落札した宝のマップ。海に出かけてサルベージしてみたら、でてきた宝は1ルピー。最低です。なんで損しなきゃならんねん！

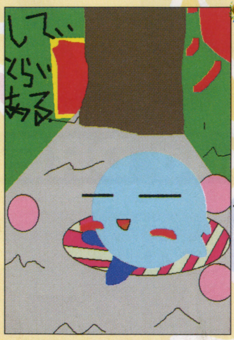
アンダーイレブン

11歳以下の人たちオンリーのコーナー。投稿するときに年齢も書いてね。

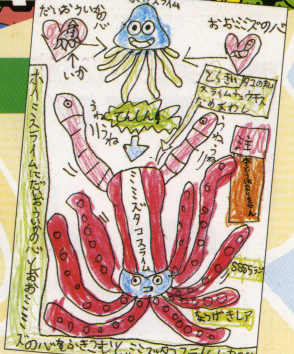
◆夜遅くまでかかって描いてくれたそうです
山口県／ナファルさん（11）

◆「兄の戦国番長にだけいい思いさせません」だって
愛知県／エアラインさん（11）

◆すごくかわいい！ スターマンがナイスだね
北海道／かっくんさん（7）

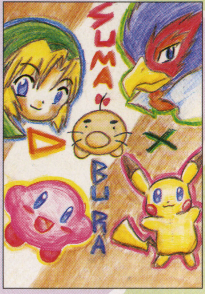


◆う〜ん、キレてますねえ。青カービィがスリップスターに乗っているのは解るんですが、どこがシティ・トライアルなんだろう？ でも、面白いからOK（あしゅら）
DK 北海道／浅姫瑠璃那さん（11）



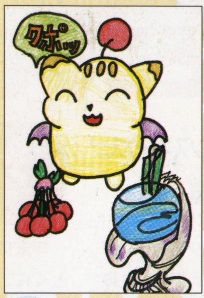
◆アイデア雑記帳のように同通も送ってくれました。こんな落書き風に遊んでいる時って、楽しいんですよねえ。その雰囲気が伝わってきます（あしゅら）
静岡県／リアルゲップーさん(9)

◆スポーツの秋は「マリオゴルフ」で！
福岡県／島健さん（6）

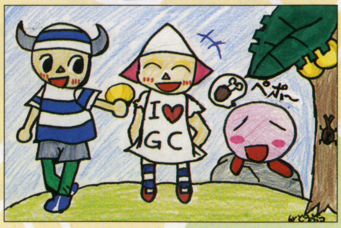


◆中心にいるのがなんとどせいさん。実は「スマブラ」の主役はどせいさんだった!?
大阪府／リュガさん（11）

◆「ギフトピア」を友達に貸したら、おもしろいって言ってくれたそうです
奈良県／じゅうさん（11）



◆シングルプレイで助けてくれるクポだね
東京都／うさこさん（9）

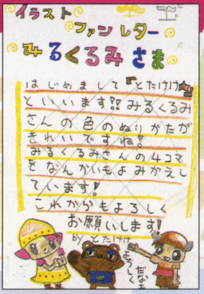


◆「どうぶつの森」にカービィが遊びにきているんだね。相変わらず空腹みたいです
東京都／どうぶつさん（10）

しんえいたい

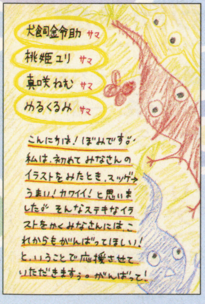
読者から読者へのファンレター。熱い思いを届けましょう！

山梨県／Q丸さん



神奈川県／荒田路恵さん

福井県／そらいろさん



福岡県／ぽみさん

?県／涼さん

北海道／旭奈緒さん

ブッチぎれ！

ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さんも大歓迎！

岡山県／おチビさん

◆なんか踏んだかって？ そりゃまぁ踏んでます。でもさいわいウ○コではなかったようです。一安心です。ホッと胸をなで下ろします。ついでにズボンも下ろし…

京都府／赤国ロシアさん

◆そりゃ痛てえよ！ すね毛引っ張られたら。えっ!? 違うの？ ハリガネみたいな剛毛だから？ なんでオレのすね毛の事を！ スパイめ！ っていうか剛毛じゃないし

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ。テーマは自由）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、とお住まいの都道府県名を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。（また賞品送付用に住所と本名も書いてあるとなお良）。封筒で送る場合は複数のイラストをまとめてもOKですが「ドリキン」コーナー以外の投稿とは一緒にしないでください。
採用者の中から、毎号若干名の方を表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈します！

しめきり
Vol.101は10月3日必着
Vol.102は10月21日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町 ビル 8階
ニンドリ編集部
「ドリキン」係

DK ドリキン表彰台

Vol.99 の受賞者

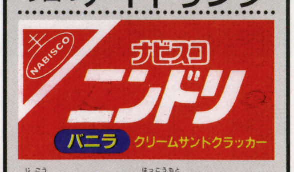
栃木県／夢之助さん
京都府／有田りあさん
埼玉県／青空ひつじさん
神奈川県／キヨタコさん
岩手県／サトミさん
神奈川県／くりなにさん
愛知県／ほおいちさん
北海道／浅姫瑠璃那さん

表彰された方にはニンドリ特製記念品を差し上げます！

任天堂ゲームの周辺情報からイベント＆グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

ニンドリスクランブル
Nintendo DREAM SCRAMBLE

今回のアイドリング



次号からニンドリの発行元がヤマザキナビスコに変わります（大嘘）
（熊本県／mitさんの創作です）

はみだしNEWS

右に書ききれなかったゲームショウの見どころ…初のプレイアブル出展となる正統派RPG『バテン・カイトス』（ナムコ）／前作がスマッシュヒットした『NARUTO-ナルト- 激闘！忍者大戦2（仮称）』（トミー）／いきなり11月発売のGBA『スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団』（スクウェア・エニックス）など、まだまだ盛りだくさん!!

●トップニュース

開催目前!! 東京ゲームショウ2003 各ブースの見どころを直前チェック

●TOKYO GAME SHOW 2003
●場所：千葉・幕張メッセ
●日時：9月26日(金)～28日(日) 10:00～17:00
(26日はビジネスデイのため業界関係者のみ)
●入場料：当日券 一般1200円

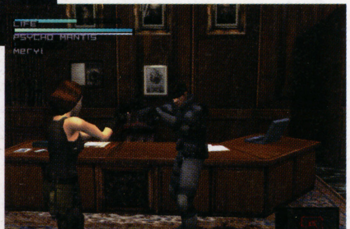
コナミ 『メタルギアソリッド ザ・ツインスネークス』開発者によるトークショーを開催

コナミブースの最注目はやっぱり『メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス』。ステージでは、生みの親であるコナミの小島秀夫監督や開発を手掛けるシリコンナイツ社のデニス・ダイアック社長らクリエイター陣によるトークショーが連日開催予定だ。

コナミ小島監督 新生MGSを語る！

←新たな『MGS』のムービーから、21世紀の映像表現をテーマにトークするとのこと

MGS ザ・ツインスネークス



←E3では毎回観客の度肝を抜く演出で話題となる『MGS』シリーズだけに、今回の映像出展も見逃せません！

ハドソン 夢のキャラが豪華競演する『ドリームミックスTV』体験！

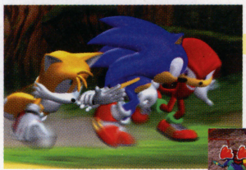
ハドソンは発売直前となる『天外魔境Ⅱ MANJI MARU』がメイン。ステージでは開発者による制作秘話や、『Ⅲ』の映像も先行公開。本邦初公開となる『ドリームミックスTV』の豪華キャスティングも見どころ。

ドリームミックスTV ワールドファイターズ

←コナミ、ハドソン、タカラのキャラが競演する格闘アクション。くわしくは今号の付録を見てね！

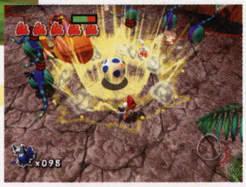
セガ ソニックチームの新作大量出展 中裕司さんもステージに登場予定

年末に向けてGC、GBA合わせて10本以上を出展。とくに、ソニックチームのタイトルラッシュは圧巻。ゲーム大会でレアグッズを狙うのもよし！



ソニックヒーローズ

←ゲームをプレイして特製メモパッドをゲット！



ジャイアントエッグ

➡ゲーム大会勝者には特製ペットボトルクーラーが

カプコン ついに発表『逆転裁判3』その出来栄えをプレイで確認！

今号で画面が発表されたばかりの『逆転裁判3』が、早くもプレイアブル出展。また物販コーナーではカプコンオリジナルグッズが大充実！

逆転裁判3

←第1作の過去にさかのぼるという設定の第1話。あの千尋さんの現役時代の活躍が見られるなんて！

スクウェア・エニックス 『新約 聖剣伝説』ソフトを持って100人アミーゴにチャレンジ！

スクウェア・エニックスブースでもらえる「サボテン君ステッカー」を貼れば、TGS会場内で『新約 聖剣伝説』のアミーゴ相手をみつける印になるのだ。ソフトを忘れずに！

くわしくはp105へ！

エレクトロニック・アーツ 4年ぶり出展のEAにはセクシーなボンドガールが♥

GCで発売予定の『007』の試遊台では、それぞれアシスタントとしてボンドガールが待機。一緒に2人協力プレイを楽しむことができちゃうぞ。

007 エブリシング オアナッシング

←イギリスの諜報部員007となってスタイリッシュに戦うシューティングアクションだ

ビジネスデイ最注目!!! 任天堂岩田社長の基調講演

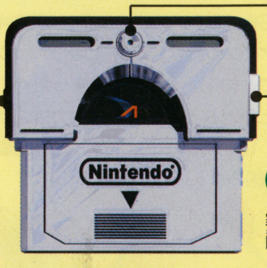
ビジネスデイに行われる業界関係者向けカンファレンスでは、任天堂岩田社長が「ファミコンから20年：ゲーム業界の今とこれから」と題した基調講演を行う予定。次号ではこの模様をくわしく紹介する予定だ。

©1987 2003 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. ©2003 HUDSON SOFT ©TAKARA CO.,LTD.2003 ©1985 1998 KONAMI ©1985 KONAMI ©1985 1991 KONAMI ©1985 1987 KONAMI ©1986 2001 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo ©1987 2001 Konami Computer Entertainment Japan ©2003 Konami Computer Entertainment Studios ©1992 2003 RED ©EIGHTING 2002 ©青木たかお・BB3プロジェクト・テレビ東京 Original©SEGA ©SONICTEAM/SEGA, 2003 ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. Developed by BROWNIE BROWN EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (all source code, all other software components and certain audiovisual components only) ©2003 Electronic Arts Inc. EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (certain audiovisual components) ©2003 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related trademarks TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties ©1962-2003 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. EVERYTHING OR NOTHING is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED. Triumph is a registered trademark of Triumph Designs Ltd. All rights reserved. Licensed from Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG under certain Patents. Porsche, the Porsche Crest, and Cayenne are registered trademarks of Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. ASTON MARTIN and the ASTON MARTIN LOGO are trademarks owned and licensed by Aston Martin. ©2003 Aston Martin Lagonda Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

●トピックス

テレビ電話カセットを装着し、家庭用電話回線を通じてコミュニケーションが可能
GBAがテレビ電話になる「カムフォ・アドバンス」登場

カセットを差し込むとGBAがテレビ電話に早変わりする、一風変わった周辺機器「カムフォ・アドバンス」が登場するぞ。これは、専用カセットにカメラ、モデムといった通信機能を搭載したもので、家庭の電話（アナログ回線）につなぐことによって、リアルタイムで映像・音声をやりとりできるというもの。一般的なテレビ電話システムよりもはるかに安い価格で入手・利用できるのが大きな魅力になっている。将来的にはブロードバンド対応も検討中とのことだ。



↑→本体デザインはプロトタイプのため実際の商品とはデザインが異なる場合がある

映像と音声をリアルタイムで通信！

おもな特徴
- ■電話回線を利用するので通話料金が安い
- ■簡単操作の電話帳ダイヤルメモリー搭載（既存ボタン+A,Bボタン操作でかけられる）
- ■画面は相手、自分、操作画面の3分割表示
- ■電源不要。加入手続きや設定も不要

●テレビ電話カセット
「カムフォ・アドバンス」（仮称）
● 発売元：（株）デジタルアクト
● 発売予定日：12月中旬
● 予価：1万3000円前後

●カードe

おたすけ、おてほん、コースカードの3種類 スーパーマリオアドバンス4 カードe 発売中

ロングセラーとなりつつあるGBA『スーパーマリオアドバンス4』と連動させて楽しむことができるカードe+シリーズ1が絶賛発売中。今回は、難しくて先に進めない人にぴったりのお役立ちカードが充実。攻略リプレイが見られたり、戦いが有利になるカードや、新たなお楽しみ要素が加わるコースカードがあるのだ。

●スーパーマリオアドバンス4 カードe+ シリーズ1
●5枚入り191円で発売中

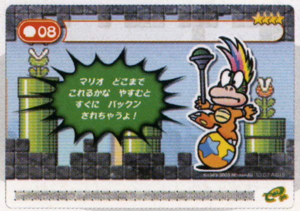
おてほんカード

←これは無限1UPのやり方をリプレイで見られる

おたすけカード

↑アイテムなどゲームクリアに役立つものがもらえる

コースカード



←どうやら★マークがコースの難しさを表しているみたい

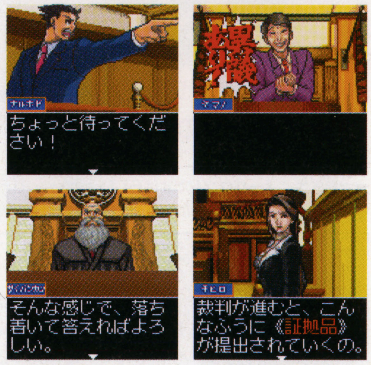
●トピックス

ケータイで『逆転裁判』第1作を完全再現!! J-PHONEでケータイ裁判が配信開始

GBAの人気シリーズ『逆転裁判』が、なんとJ-PHONEのJavaアプリゲームになった！携帯とはいえ、内容はGBA版の第1作を再現したクオリティの高い作り。さらには携帯電話ならではのバイブレーション機能が搭載され、GBA版に匹敵する臨場感バツグンの法廷バトルが展開。法廷パート、探偵パートが順次配信される予定だ。J-PHONEユーザーはこの機会にぜひプレイしてみよう！

↑GBA版を忠実に再現。タイトル画面もこのとおり！

←ニンドリ読者にはおなじみのナルホド君がJ-PHONEにデビュー!!



●アクセス方法
「J-PHONEメニュー」→「Javaアプリ」→「ゲーム」→「ゲームパック」→「カプセル@カプコン」
●月額300円（カプセル@カプコン遊び放題）

はみだしNEWS

アメリカの飲料メーカー、ドクター・ペッパー／セブン・アップは、11月からニンテンドー・オブ・アメリカとの販売促進キャンペーンを実施すると発表した。ドクター・ペッパーの缶のフタの裏に「当たり」が出れば、任天堂のゲームに自分そっくりの人物を登場させる権利が当たるというもの。何のゲームに登場するのかはまだ秘密。日本でもぜひ…！

©DIGITAL ACT Co.,Inc ALL RIGHTS RESERVED. ※カムフォ・アドバンスは商標登録申請中です ©1983-2003 Nintendo ©CAPCOM 2003

はみだしNEWS

『マリオゴルフ　ファミリーツアー』を使った全国大会「任天堂ホームページトーナメント」が10月に行われる予定。練習ラウンドが10月9日から、そして本番ラウンドが10月23日。本番ラウンドは午前9時から午後9時までのわずか12時間の応募時間内で凌ぎを削る短期決戦とのこと。くわしくは任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/で。

●アニメ

ゲーム、コミックでは見られないオリジナルロックマン登場
TVアニメ「ロックマンエグゼ アクセス」放送開始

TVアニメ「ロックマン エグゼ」が装いも新たにパワーアップ！ 12月に発売されるGBA『ロックマン エグゼ4』のキャラも多数登場し、熱斗とロックマンのおなじみのコンビが、「クロスフュージョン」という現象で一体化。その能力はまったくの未知数だという。体の模様に変化が現れるというその能力は、ぜひキミ自身の目で確かめよう！　10月4日（土）より、毎週土曜日8時30分から、テレビ東京系全国ネットにて放送開始予定だ。

⬅第1話のアフレコ風景。左が熱斗役の比嘉久美子さん。右がロックマン役の木村亜希子さんだ

●CD

GC『ガチャフォース』の主題歌シングルCDで発売決定

カプコンのGCソフト『ガチャフォース』の主題歌がシングルCDとなって、東京ゲームショウのカプコン物販ブースで先行発売されることが判明！ 作曲は特撮＆アニメソング界の巨匠、渡辺宙明さん（「秘密戦隊ゴレンジャー」「麒麟戦隊アミノンジャー（キリンアミノサプリのCM）」等）、歌は「忍風戦隊ハリケンジャー」主題歌を歌った高取ヒデアキさんが担当。ゲームの発売前にこの熱い魂あふれる主題歌を聴いて、パワー全開で迎え撃つべし！

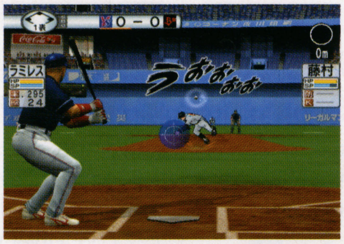
⬅レコーディング風景より。高取さんの熱いボーカルがハートに響き渡る!!

●戦え！ガチャフォース
●11月発売予定　1000円
（ただし9月26日からのTGSカプコンブースにて先行発売有り）
●品番：CPDA - 1023

●トピックス

GC『激闘プロ野球』のプロモーションで夢の対決が実現!?
水島新司先生がプロ野球の始球式に登場

9月4日、東京ドームでの日本ハムVS福岡ダイエーの一戦で、水島新司さんが始球式をつとめた。この試合はセガのGCタイトル『激闘プロ野球』のプロモーションを兼ねており、水島先生の始球式のほか、試合前のセレモニーやオーロラビジョンでのCMがおこなわれた。ちなみに水島先生の始球式、ダイエーの柴原選手に打たれてました（笑）。



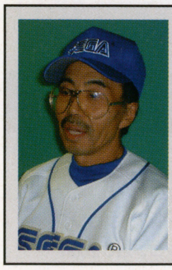
⬅水島漫画のキャラが実在プロ野球選手と競演！『激闘プロ野球』

⬅試合前のセレモニー。選手に記念品が贈呈された

➡水島先生、ノーバウンドですばらしい球を投げるが、あっさり打たれる

⬆水島先生の登場で？ダイエーナインが奮起。7点差をひっくり返す大逆転勝利！

水島先生のコメント



この企画を聞いたときは、感無量でした。漫画は紙の上での作業なんで、立体化は夢でもあるんです。立体化されたキャラが実在の選手たちと競演し、それを子供たちが動かして遊ぶ。夢のような話が実現しました！

あぶさんのグローブ！

⬆始球式ではあぶさんのグローブを着用

マッスル 取材メモ

東京ドームには何度も足を運んだが、マスコミとして入るのはこれが初めて。通路で待機していると選手やマスコットが目の前を通っていくわけで、野球ファンとしてはたまらんシチューエーションだ！　さらにグランドにも立ったのだが、新型の人工芝（フィールドターフ）は思ったよりも本物に近い感触。意外な発見じゃった。

●イベント

開発スタッフの話も聞ける GC『式神の城Ⅱ』試遊会開催

10月24日にキューブで発売予定のシューティング『式神の城Ⅱ』の試遊会が、東京・秋葉原のアソビットシティで開かれる。当日はプレイした人に先着順で『式神の城 Ⅱ』の新キャラ、ニーギの特殊攻撃にちなんだオリジナルグッズ「シャーペン烈火」がプレゼントされる。また、開発元であるアルファ・システムの佐々木社長、ディレクターのNAOKIさんが訪れ、ファンとの対話イベントも行われる予定だ。

●紙一重を極めろ！ 式神の城 Ⅱ プレイイベント in ラオックス アソビットシティ
●場所：東京 秋葉原 アソビットシティ
●日時：9月23日(祝)　14:00～18:00

⬆アーケードから熱狂的なファンを持つ『式神』だけに、それはもう濃いイベントになりそうだ

©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京　(社)日本野球機構公認　プロ野球12球団公認　フランチャイズ11球場＋札幌ドーム公認　©水島新司　©SEGA / WOW ENTERTAINMENT., 2003
©2001,2003 AlfaSystem Co.,Ltd. All rights reserved.Published by Kids Station Inc.

トランセル種市 Presents! ポケモン堂プチ

まだまだ残暑が厳しいねぇ…。もうすぐ衣替えだっていうのに、このままじゃ学ランやブレザーなんて着れないっしょ！ そんな暑さをぶっ飛ばすような「ポケモンカード」関係のニュースが今号は集中。としまえんではイベントも開かれるみたいなんで、近くにいる人は遊びに行ってみよう！

「ポケモンバトルカードe+」第2弾6種類が10月17日に一斉発売

「カードeリーダー+」を使って普通には入手できないきのみや、新しいトレーナーが『ルビー・サファイア』のトクサネシティに送り込まれてくる「ポケモンバトルカードe+」の第2弾が、10月17日に発売となる。今回は6種類のパックが発売され、中にはカードが9枚入っているぞ（バトルカードが8枚、"ナゾのみ"カードが1枚）。

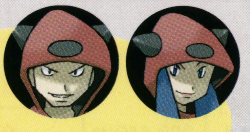
⬆第2弾のタイトルは全6種類。価格はそれぞれ300円（税別）

新たなトレーナーが！

⬅トクサネシティの開かずの扉の奥にトレーナーが！（画面は第1弾「バトルカードe+」です）

ポケモンカードゲームADV 新作はマグマ団・アクア団がメインに

「ポケモンカードゲームADV」の待望の新作「マグマ団ハーフデッキW」「アクア団ハーフデッキW」と、強化拡張パックex1「マグマVSアクア ふたつの野望」が10月24日に同時に発売される。今回はマグマ団とアクア団のポケモンがテーマで、新しく「2つのタイプを持ったポケモン」が登場し、もちろんポケモンexも強力だ！



⬅ハーフデッキWは30枚デッキ2個組み。60枚デッキとしても楽しめ価格は1400円

➡強化拡張パックはカードが10枚入って、価格は300円。キラカードも2枚入っている

としまえんの「トイフェスタ2003」にてポケモンカード公式トーナメントを開催

10月11日(土)～13日(月・祝)にとしまえんにて行われる「トイフェスタ2003」にて、ポケモンカードゲームの公式トーナメントとなる「バトルロードオータム in トイフェスタ2003」が開催されるぞ。

バトルロード オータム in トイフェスタ2003

- 開催日：2003年10月13日(月・祝)
10時～17時（11時受付終了予定）
- 開催場所：東京都練馬区「としまえん」内「トイフェスタ2003」にて
- レギュレーション：いまのウラ面の30枚・60枚を用意

※参加者多数の場合は抽選となります

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

夢の泉編、いよいよ最終回

9/27放送 第100話 飛べ！星のカービィ

同志の助けを受け、要塞の懐に飛び込んだ戦艦ハルバードだったが、幽閉空間に捕らえられ大苦戦を強いられてしまう。混戦の中、フームはデデデ大王にさらわれて、ナイトメアの手中へと落ちる。救出に向かったカービィの攻撃も、ナイトメアの前では一向に歯が立たない！しかし、その時、なんと、「いつでも グースカピー」とカービィは眠り始めてしまった。一体どうなっちゃうの？

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

フィギュア非売品

ギリギリスクランブル

次号のニンドリは……
ライブにゲームショウ、100号記念と盛りだくさん!!

次号はいろんなイベントが一挙にやってきて、ニンドリ取材班始まって以来の大忙し号になりそうです。ライブの興奮冷めやらぬレポートや、ゲームショウでの任天堂岩田さんの貴重な講演内容、ゲームショウの隠し玉など、編集部総出の総力取材で真っ先にお届けします！ それから100号記念企画もお楽しみに～!!

はみだしNEWS

セガダイレクトでGBA『ソニックバトル』を購入すると、「ソニックバトル スーパーボール」がオリジナル特典として付いてくる。スーパーボールとは、ピンポン大で、ものすごい弾力があって、ぴょんぴょん跳ね回るボールのこと。表面にはちょっとトンガった感じのソニックのイラストが描かれている。欲しい人、http://segadirect.jpでチェック!!

©Nintendo · Creatures · GAME FREAK · TV Tokyo · ShoPro · JR Kikaku ©Pokémon · ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2003 Pokémon
©Nintendo／HAL Laboratory,Inc · CBC

気になる最新データをニンドリ流に味付け!
ランキング研究所

最新のソフト売り上げと読者の期待ランキングをお届けするランキング研究所。読者の声を加えたランキングコーナーなのだ。

次号ランクイン!

次号の売り上げランキングに登場予定なのは『牧場物語 ワンダフルライフ』『激闘プロ野球』など。ランキング研究所では、上記の作品や現在プレイしているゲーム(新旧問わず何でもOK)についての「ひとくちプレイレビュー」を募集中。プレイした感想、失敗談など、なんでもOK! 読者アンケートハガキの「本誌への意見・質問」の欄に書いてちょうだい! みんなの新鮮なコメントがこのコーナーを盛り上げる!!

8月25日〜9月7日集計

任天堂ハード ソフト売り上げ TOP 20

1 GC 初 テイルズ オブ シンフォニア(同梱版含む)

238,442本 (累計238,442本)

ナムコ RPG 8月29日 6,800円

読者のひとくちプレイレビュー 『シンフォニア』買いました! ひっさしぶりにドップリとはまっちゃったRPGです(東京都/リュウさん)

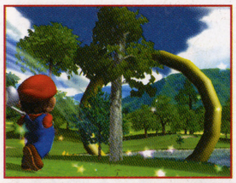
2 GBA 初 新約 聖剣伝説(同梱版、限定版含む)

204,945本 (累計204,945本)

スクウェア・エニックス RPG 8月29日 5,800円

読者のひとくちプレイレビュー 大好きなGB版のリメイクということで即買い! プレイしてみたら大胆なリメイクで驚き(福岡県/ミュウさん)

3 GC 初 マリオゴルフ ファミリーツアー

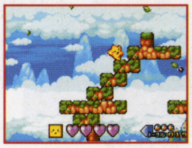


58,781本 (累計58,781本)

任天堂 スポーツ 9月5日 6,800円

読者のひとくちプレイレビュー 発売日に購入。前作と違って着地点まで示してくれるので私でもうまく遊べそう(大阪府/ハム太郎大好きさん)

4 初 GBA 伝説のスタフィー2



51,770本 (累計51,770本)

任天堂 アクション 9月5日 4,800円

5 ↓3 GBA ポケモンピンボール ルビー&サファイア

31,035本 (累計181,825本)

ポケモン アクション 8月1日 4,800円

順位	機種	前回	タイトル	本数	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	GC	↓1	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	29,968本	累計338,267本	スクウェア・エニックス	RPG	8月8日	6,800円
7	GC	↓5	カービィのエアライド	27,319本	累計289,288本	任天堂	レース	7月11日	6,800円
8	GBA	↓4	スーパーマリオアドバンス4	26,937本	累計343,730本	任天堂	アクション	7月11日	4,800円
9	GBA	↓2	スーパーロボット大戦D	17,244本	累計187,852本	バンプレスト	シミュレーション	8月8日	5,800円
10	GC	初	ZOIDS VS.Ⅱ(ゾイドバーサスⅡ)(同梱版含む)	12,559本	累計12,559本	トミー	アクション	9月5日	6,800円
11	GBA	↓7	テイルズ オブ ファンタジア	12,045本	累計115,485本	ナムコ	RPG	8月1日	4,800円
12	GBA	↓6	デュエル・マスターズ	11,254本	累計80,240本	タカラ	テーブル	8月7日	4,800円
13	GBA	↓10	ポケットモンスター サファイア	10,175本	累計2,226,165本	ポケモン	RPG	2002年11月21日	4,800円
14	GBA	↓9	ポケットモンスター ルビー	9,946本	累計2,195,853本	ポケモン	RPG	2002年11月21日	4,800円
15	GC	↓11	どうぶつの森e+(カードeリーダー+同梱)	9,945本	累計224,764本	任天堂	その他	6月27日	6,800円
16	GBA	↓15	メイド イン ワリオ	7,474本	累計467,001本	任天堂	その他	3月21日	4,800円
17	GBA	↓16	ボクらの太陽(同梱版含む)	7,077本	累計75,979本	コナミ	RPG	7月17日	4,980円
18	GC	↓17	実況パワフルプロ野球10	6,712本	累計89,622本	コナミ	スポーツ	7月17日	6,980円
19	GBA	↓13	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	6,593本	累計208,908本	任天堂	アドベンチャー	5月23日	4,800円
20	GBA	→20	星のカービィ 夢の泉デラックス	6,402本	累計771,095本	任天堂	アクション	2002年10月25日	4,800円

『テイルズ』24万本、『聖剣』20万本!!

夏休み最後に同時発売された、GC、GBAの人気RPGが両者とも20万本を突破。シリーズ最新作となる『シンフォニア』は、GCで待望された本格RPG。『聖剣』も待望のリメイク作として注目されていた作品。両者とも好スタートを切った。今後の売れ行きにも注目!

3位の『マリオゴルフ』は、約6万本とまずまず。ロングセラーが見込めるジャンルなので今後に期待大。

プレイした感想・意見など 読者のひとくちプレイレビュー

●『〜シンフォニア』のソードダンサーがめちゃくちゃ強くて、何十回もチャレンジしてもダメだったんだけど、全員オートにして自分は「回復」だけしたら勝っちゃいました。私の腕が悪かったのね…(大阪府/鈴野さん)編プレイしているうちに上達する戦闘がまた楽しいんだよね。

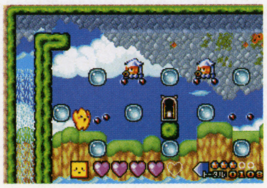
●前号の『マリオゴルフ』の記事(ハミダシ)を読んで、「ワルピーチ」がいると思いこんで必死で探しちゃった…。おかげでちょっぴりうまくなったみたい(笑)。ありがとう、サオヘン!(神奈川県/みーちゃん)編なんでサオヘンのしわざとわかったんだ? す…鋭い。

●『F-ZERO GX』でマシン大破時のお助けマシンに乗っているヤツ、すっげぇ気になる!(愛知県/真剣郎さん)編その中にはキャプテンオ○マーが乗ってるとか乗ってないとか…。

今号の注目株 4位 GBA 伝説のスタフィー2

51,770本(累計51,770本)

累計40万本のスマッシュヒットを記録したアクション『伝説のスタフィー』の続編が初回5万本を超え、まずまずのスタート。前作は初回7万本から長期間に渡って売り上げを伸ばしており、今作も年末商戦に向けて期待できそう。前作の売り上げにどこまで迫るか注目したい一本だ。



←前作でキャラクタ人気が定着した「スタフィー」

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

©藤島康介 ©2003 NAMCO ©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Righets Reserved.Developed by BROWNIE BROWN Character illustration:Shinichi Kameoka ©2003 Nintendo/CAMELOT
©2003 Nintendo/TOSE ©2003 Pokemon ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.Developed by Jupiter Corp.

Vol.98 マッスルアンケートより集計 読者が選ぶ期待ソフト TOP15

1 マリオカート ダブルダッシュ!!

GC ↑2

任天堂 レース 688ポイント
11月未定 価格未定

読者のコメント 『マリオカート64』で高速道路のステージが好きでした。GC版でも期待してます(神奈川県/Watさん)

2 ポケモンコロシアム

GC ↑3

ポケモン その他 641ポイント
11月21日 6,800円

読者のコメント N64の『～スタジアム』のときのように『コロシアム』でも大会が行われたりするのかな?(福島県/じじさん)

3 MOTHER3(仮)

GBA ↓1

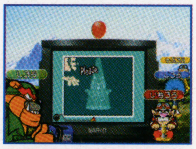
※上の画面写真は『MOTHER1+2』です

任天堂 RPG 638ポイント
発売日未定 価格未定

読者のコメント 『1+2』で『MOTHER』が盛り上がったのに…そろそろ『3』の情報を出してもう1回盛り上げて!(東京都/Namiさん)

4 あつまれ!メイド イン ワリオ

GC →4



任天堂 その他 486ポイント
10月17日 3,800円

5 ピクミン2

GC ↑6

任天堂 AIアクション 420ポイント
2003年未定 価格未定

順位	機種	変動	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	価格
6	GC	↑12	スターフォックス(仮)	397	任天堂	発売日未定	シューティング	価格未定
7	GC	→7	マリオテニスGC(仮)	382	任天堂	2004年未定	スポーツ	価格未定
8	GC	↑9	マリオパーティ5(仮)	261	任天堂	2003年未定	パーティ	価格未定
9	GBA	↓8	マリオ&ルイージRPG	256	任天堂	2003年未定	RPG	価格未定
10	GC	↑14	バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海	227	ナムコ	12月未定	RPG	価格未定
11	GC	↑18	天才ビットくん グラモンバトル	176	タイトー	10月3日	その他	5,800円
12	GC	↓11	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス	171	コナミ	今冬	アドベンチャー	価格未定
13	GC	↑17	天外魔境Ⅱ MANJI MARU	156	ハドソン	9月25日	RPG	4,980円
14	GBA	初	ファンタシースターオンライン エピソード1&2 プラス	148	セガ	11月27日	RPG	3,980円
15	GC	初	ソニックヒーローズ	139	セガ	12月未定	アクション	6,980円

『マリオカート』トップに返り咲く!!

サードパーティによる『シンフォニア』『牧場物語』など夏休みの人気ソフトが発売され、再び任天堂タイトルが独占する状況なった今回のランキング。発売(11月予定)までそう遠くなさそうな、1位の『マリオカート』。今号、久しぶりに新情報が到着。みんなの期待も上昇するばかりだろう。

10位は『シンフォニア』に続くナムコの本格RPG『バテン・カイトス』。GCオリジナルの大作に対するみんなの期待が感じられる。

14、15位にセガの2本が初登場。『PSO』と『ソニック』は、シリーズ的にGCでの実績があるので最新作にも期待が集まってるみたい。

早くこいこい発売日!! 読者の期待コメント

●ニンドリの「ポケモンコロシアムへの道」を見て、『ポケモン』を再びやり始めたぜ! まず『ポケモンボックス』を買って育成し、『ポケモンコロシアム』へ。楽しみ!(愛知県/ブラック犬さん)㊒同意見多数。みんなも記事を参考にしてポケモン育成をはじめるべし。先手必勝だっ!

●GC版の『メイド イン ワリオ』って、GBA版のリメイクっていうウワサを聞きましたが…。それだったらGBA版を買ったほうがいいのかな?(愛知県/メイドイン万里子さん)㊒確かにリメイクだけど、値段に注目。GBA版よりお得な3800円なのだ。しかも対戦が充実。GC版も面白そうだぞ。

●『バテン・カイトス』ってSFCの『バウンティ・ソード』に似てません?(千葉県/神取ルキュさん)㊒SFCの隠れた名作に似てるってことだけど…みんなはどう思う? 似てるかも…に1票(笑)。

おしくもランク外!

16位…機動戦士ガンダム、17位…ワンピース グランドバトル!3、18位…ロックマンエグゼ4、19位…逆転裁判3、20位…バイオハザード4。ちなみに、発売後のため今回のランクでは対象外になったが、期待ランキングの隠れ1位は『牧場物語 ワンダフルライフ』(837ポイント)だった。ランクの常連である任天堂、ナムコなど大メーカー以外のタイトルが1位になるのは異例のことなのだ。この人気がどれだけ売り上げに結びつくのか注目だね!

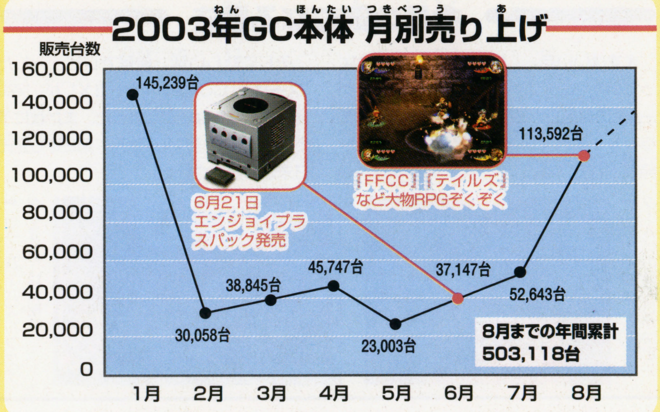
ランキングに関することなら何でも調査研究します!! ランキングQ&A

Q GC本体はどれだけ売れてるの?(三重県・ハム夫さん)

A 今年は50万台 発売からの累計は285万台

『前回はGCソフトの売り上げ本数でしたが、本体の売り上げはどうなってますか?』という三重県のハム夫さんの質問を、今回は取り上げてみるぞ。

さっそく8月いっぱいまでの売り上げ動向をグラフにしてみた。今年前半は伸び悩んでたが、エンジョイプラスパックと夏休みの大作効果で売り上げ台数が上昇中。現在、2003年の累計50万台だが、年末までに100万台達成できるかどうか注目したい。ちなみに、発売からの累計台数は285万5440台。年末までの累計300万台突破は確実な状況となっているぞ。



©2003 Nintendo ©2003 Pokemon.©1995-2003 Nintendo ／Creatures Inc.／GAME FREAK inc.Developed by Genius Sonority Inc.©2003 Nintendo © (マザー)©1989 SHIGESATO ITOI/Nintendo Program: ©2003 Nintendo (マザー2) ©1994 Nintendo/APE inc.Scenario:©1994 SHIGESATO ITOI Program:©2003 Nintendo ©2003 Nintendo ©2003 THE GAME DESIGNERS STUDIO,INC.FINAL FANTASY is a registered trademark of SQUARE ENIX CO.,LTD.CHARACTER DESIGN/Toshiyuki Itahana

次号の注目作は、なんといっても『あつまれ！メイド イン ワリオ』。GCにも旋風を巻き起こすか？ セガのオリジナルタイトル『ジャイアントエッグ』のデキも気になるところだ。

もうすぐ発売の新作ソフトをチェック！

NEXT 2 WEEKS

9/20～10/5
ネクスト2ウィークス

「発売後にプライベートでじっくり遊んでみたら、発売前には気づかなかったことが見えた」ことは、我々でもけっこうある。今回は新企画として、発売済みソフト「追試」レビューをやってみたぞ！

GC 天外魔境II MANJI MARU

9/25 ●4980円 ●ハドソン ●ロールプレイング

PCエンジン不朽の名作が復活

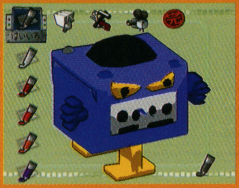
'92年に発売された、PCエンジンの代名詞ともいえるRPGをリメイク。ジパングに突如出現した暗黒ランとそれを操る根の一族を倒すため、火の一族の勇者である戦国卍丸、カブキ団十郎、極楽太郎、絹の4人が力を合わせる。

詳しくは付録②へ

Play review プレイレビュー

PCエンジン版の熱烈ファンとしては新しいポリゴンのグラフィックに拒否反応はあるけれど、それを補って余りあるストーリー、テンポの良さはさすが。今のRPGにはない「骨太さ」が新鮮だし。Lボタンで戦闘を早送りできるといった細かな気配りも、わかってるじゃん！ って感じ。（高島）

GC 天才ビットくん グラモンバトル



10/3 ●5800円 ●タイトー ●シミュレーション

自分のラクガキでバトル！

NHK教育テレビ「天才ビットくん」の人気コーナー「グラモンバトル」をゲーム化。ラクガキ感覚で描いた絵が立体になって動き、戦うぞ。バトルはジャンケンのような3すくみのシステムになっており、戦うことで成長もするのだ。

詳しくは付録①へ

Play review プレイレビュー

グラモンを作る工程がとても楽しい。ラクガキ感覚でちょちょいと作れるし、何体も作っているうちにコツが分かり、より楽しくなってくる。ラクガキが立体になって動く楽しさ！ ただ、ローディング時間が少々長いので、グラモンを育てる段階でストレスを感じてしまうのが残念だ。（ケイ大佐）

GBA 真・女神転生II

9/26 ●4800円 ●アトラス ●ロールプレイング

GBAならではの新要素を追加

'94年にスーパーファミコンで発売された大ヒット作品をリメイク。悪魔を交渉で仲間にし、合体で強化しながら戦っていく。GBA版『真・女神転生』と連動させることで、特殊な悪魔の出現やコロシアムモードなど、さまざまな新システムが追加される。

Play review プレイレビュー

スーファミで発売された当時、どっぷりとはまった作品。カオスとロウ、そして悪魔といったモチーフが新しく、とてもかっこよかった。あらためて今プレイすると、非常に硬派な感じ。独特で重い世界観を持つため、好みは分かれるところだとは思う。おまけモードはファンに受けそう。（ケイ大佐）

GBA 魔探偵ロキ RAGNAROK ～幻想のラビリンス～

9/25 ●5800円 ●J・ウイング ●アドベンチャー

ミステリータウンの謎を解け

月刊コミックブレイドで連載中のコミックをゲーム化。謎の娯楽世界「ミステリータウン」の謎にロキが挑む。

話題作追試レビュー

『テイルズ オブ』シリーズ屈指の完成度と評判の本作を再評価！

GC テイルズ オブ シンフォニア

発売中 ●6800円 ●ナムコ ●ロールプレイング

Play review プレイレビュー

とにかく気になることが多すぎて気持ちいい。世界中に隠れるサブイベントも探したいし、戦闘コンボも3ケタを目指したい。キャラの内面が見えるスキットも楽しみだし、変キャラのワンダーシェフは見つからんし…。全部気楽に挑戦できるのがまたコレクション心をくすぐるんですわ。（かややん）

Play review プレイレビュー

ラストまで中だるみすることなく展開するストーリーやキャラの設定など、個人的にはシリーズの中では『～ファンタジア』以来のアタリ。キャラのモデリングやフィールドでの視点などの不満点もあるものの、総合的なデキはGCのRPGの中ではトップクラス。少しでも気になるなら買って損なし。（岡）

Play review プレイレビュー

テイルズシリーズ初体験でしたが、こんなに面白いものだったんですね。フィールドと街などのモデリングの差が気になりましたが、自分の中にあった「RPGはオンライン以外つまらない」という固定概念を見事に崩してもらいました。次はファンタジアをプレイしてみようと思います!!（カズヤ）

今号の気になる動き

まずはいい話。しばらく発売日未定になっていたGC版『クラッシュ・バンディクー4』の発売日が決定。加えてGBAで『クラッシュ・バンディクーアドバンス2』も発表されている。

そして悲しい話。前号でレビューした『スーパーパズルファイターIIX』が、突如発売日未定になってしまった。また秋に予定されていた『お遍路さん』第2弾も発売日未定に変更された。

➡『クラッシュ・バンディクー4』の発売日が決定

⬅『スーパーパズルファイターIIX』は延期に

GBA 絶体絶命でんじゃらすじーさん ～史上最強の土下座～

9/26 ●4800円 ●キッズステーション ●アドベンチャー

じーさんを操り地球をすくえ！

コロコロコミックの人気マンガをゲーム化。世界各地でイベントやミニゲームをこなし、宇宙人の侵略を防げ。

GBA バトル×バトル ～巨大魚伝説～

9/26 ●4900円 ●スターフィッシュ ●スポーツ

1対1のタイマン釣りバトル

1匹の魚を2人で奪い合う、ちょっと変わった釣りアクション。巨大魚を狙う闇の組織との釣りバトルが展開。

©10992,2003 HUDSON SOFT©1992,2003 RED/©Publishe by TAITO.グラモンバトル©TAITO CORP.2003 All rights reserved./©ATLUS 1994,2002,2003/©2003 J・WING ©2003 K・M/R/TX/©曽山一寿/小学館 ©キッズステーション/©2003 STARFISH INC./©藤島康介 ©2003 NAMCO LTD./"Crash Bandicoot 4:Sakuretu! Majin Power" Interactive game ©2003 Universal Interactive,Inc/Crash Bandicoot and related characters are TM and © of Universal Interactive,Inc.Published and distributed by Konami Corporation.All rights reserved./©CAPCOM CO.,LTD.1996,2003 ALL RIGHTS RESERVED.

SOFT SCHEDULE

スケジュール中で、赤い字のものは今号から新登場タイトル、青い字は発売日、タイトル名、メーカー、価格に前号から変更があったものです。

GC&GBAソフト発売スケジュール

ニンテンドーゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
9月25日	天外魔境Ⅱ MANJI MARU	ハドソン	4980円	001
10月3日	天才ビットくん グラモンバトル	タイトー	5800円	002
10月9日	ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～	セガ	6980円	003
10月17日	あつまれ!! メイド イン ワリオ	任天堂	3800円	004
10月24日	式神の城Ⅱ	キッズステーション	6800円	005
11月7日	レッスルマニアXⅨ（プレミアムBOX）	ユークス	8800円	006
11月14日	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ	5800円	007
11月21日	ポケモンコロシアム	㈱ポケモン	6800円	008
11月27日	ガチャフォース	カプコン	6800円	009
11月27日	ファンタシースターオンライン エピソード1&2 プラス	セガ	3980円	010
11月27日	ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション	セガ	6980円	011
11月27日	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	6800円	012
11月未定	スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅢ	エレクトロニック・アーツ	6800円	013
11月未定	メダル オブ オナー～ライジングサン～	エレクトロニック・アーツ	6800円	014
11月未定	メダロットBRAVE	ナツメ	6800円	015
11月未定	マリオカート ダブルダッシュ!!	任天堂	価格未定	016
今秋	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	017
12月4日	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー	コナミ	4800円	018
12月4日	ハドソンセレクションVol.3 PC原人	ハドソン	3000円	019
12月5日	バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海	ナムコ	6800円	020
12月11日	ONE PIECE グランドバトル！3	バンダイ	価格未定	021
12月12日	ハリー・ポッターと賢者の石	エレクトロニック・アーツ	5800円	022
12月18日	ドリームミックスTV ワールドファイターズ	ハドソン	価格未定	023
12月未定	SSX3	エレクトロニック・アーツ	6800円	024
12月未定	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	6800円	025
12月未定	ミッキー&ミニー トリック&チェイス	カプコン	6800円	026
12月未定	ソニック ヒーローズ	セガ	6980円	027
12月未定	ダビつく3 ダービー馬をつくろう！	セガ	6980円	028
12月未定	デュエル・マスターズ	タカラ	6800円	029
12月未定	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！2	トミー	価格未定	030
12月未定	ハドソンセレクションVol.4 高橋名人の冒険島	ハドソン	3000円	031
12月未定	桃太郎電鉄12 西日本編もありまっせー！	ハドソン	6800円	032
今冬	キラー7	カプコン	価格未定	033
今冬	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス	コナミ	価格未定	034
今冬	カイジュウの島～アメージングアイランド～	セガ	6980円	035
今冬	ぷよぷよフィーバー	セガ	価格未定	036
今冬	カスタムロボ for GAMECUBE（仮称）	任天堂	価格未定	037
今冬	1080° シルバーストーム	任天堂	価格未定	038
今冬	ワリオワールド（仮称）	任天堂	価格未定	039
2003年未定	マリオパーティ5（仮称）	任天堂	価格未定	040
2003年未定	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	041
2003年未定	ピクミン2	任天堂	価格未定	042
2004年1月8日	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	6800円	043
2004年未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	044
発売日未定	シムピープル バスティン・アウト（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	045
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	046
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	047
発売日未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	048
発売日未定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	価格未定	049
発売日未定	お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～	ピンチェンジ	価格未定	050

ゲームボーイアドバンス

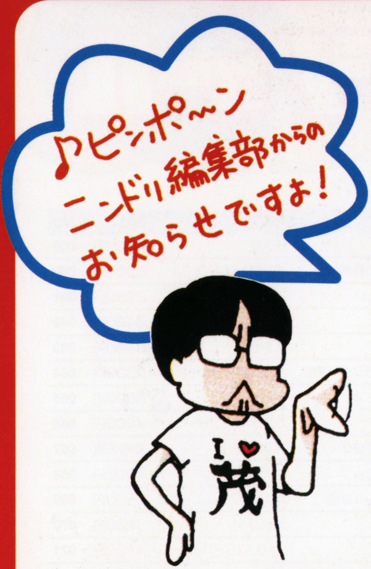
発売日	タイトル	発売元	価格	No.
9月25日	魔探偵ロキRAGNAROK～幻想のラビリンス～	J・ウイング	5800円	051
9月26日	真・女神転生Ⅱ	アトラス	4800円	052
9月26日	お買い得シリーズ第9弾低価格シリーズ「かわいいペット！ゲームギャラリー」	カルチャーブレーン	3300円	053
9月26日	絶体絶命でんぢゃらすじーさん～史上最強の土下座～	キッズステーション	4800円	054
9月26日	バトル×バトル～巨大魚伝説～	スターフィッシュ	4800円	055
10月9日	マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ	コナミ	4980円	056
10月16日	ボンバーマンジェッターズ～ゲームコレクション	ハドソン	4800円	057
10月24日	メタルマックスR改	ナウプロダクション	4800円	058
10月24日	オリエンタルブルー－青の天外－	任天堂	4800円	059
10月24日	レジェンド オブ ダイナミック 豪翔伝 崩界の輪舞曲	バンプレスト	5800円	060
10月31日	みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀	エム・ティー・オー	2980円	061
10月31日	みんなのソフトシリーズ 上海	サクセス	3480円	062
10月31日	みんなのソフトシリーズ ZOOO	サクセス	3480円	063
10月未定	低価格シリーズ「かわいい森のおかしやさんゲームギャラリー」（仮称）	カルチャーブレーン	3300円	064
11月1日	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	065
11月7日	ハムスター物語3EX.4.スペシャル	カルチャーブレーン	4800円	066
11月7日	こいぬちゃんのはじめてのおさんぽ～こいぬ育成ゲーム～	TDKコア	価格未定	067
11月14日	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ	4800円	068
11月14日	スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団	スクウェア・エニックス	5800円	069
11月21日	ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3	カプコン	4800円	070
11月21日	パズにん～うみにんのパズルでにむ～	メトロ・スリーディジャパン	4800円	071
11月未定	みんなのソフトシリーズ ひょっこりひょうたん島～ドン・ガバチョ大活躍の巻～	エム・ティー・オー	3980円	072
11月未定	メダル オブ オナー アドバンス（仮称）	エレクトロニック・アーツ	4800円	073
11月未定	お買い得シリーズ第11弾「かわいい金魚物語」	カルチャーブレーン	4800円	074
11月未定	お買い得シリーズ第12弾「魔女っ子パティシエ くりーむちゃん」	カルチャーブレーン	4800円	075
11月未定	みんなのソフトシリーズ テトリス（仮称）	サクセス	3480円	076
12月4日	あしたのジョー まっ赤に燃え上がれ！	コナミ	4980円	077
12月4日	クラッシュ・バンディクーアドバンス2 ぐるぐるさいみん大パニック!?	コナミ	4980円	078
12月4日	パワプロクンポケット6	コナミ	4980円	079
12月4日	みんなの王子様	コナミ	4980円	080
12月4日	ソニック バトル	セガ	4980円	081
12月11日	ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪！妖怪列島	コナミ	4980円	082
12月12日	ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン	カプコン	4800円	083
12月12日	ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン	カプコン	4800円	084
12月未定	ゴジラ 大乱闘アドバンス	アタリ	4800円	085
12月未定	シルバニアファミリー5（仮称）	エポック社	価格未定	086
12月未定	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	4800円	087
12月未定	みんなのソフトシリーズ 囲碁（仮称）	サクセス	3480円	088
12月未定	ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密	セガ	4980円	089
12月未定	冒険遊記プラスターワールド 伝説のプラストゲートEX	タカラ	6800円	090
今冬	メタルスラッグアドバンス	SNKプレイモア	4800円	091
今冬	逆転裁判3	カプコン	4800円	092
今冬	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	093
今冬	メープルランドの「魔法屋さん」＋動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	094
今冬	金色のガッシュベル!! うなれ！友情の電撃	バンプレスト	価格未定	095
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	096
2003年未定	マリオ&ルイージRPG	任天堂	価格未定	097
2003年未定	マリオゴルフGBAツアー	任天堂	価格未定	098
2004年1月未定	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	4800円	099
2004年1月未定	ガチャ あぷ	ハドソン	価格未定	100
2004年2月未定	リリパット王国～リリモニといっしょプニ！～	セガ	4980円	101
2004年春	アクションゲーム（仮称）	サクセス	価格未定	102
発売日未定	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	4800円	103
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	104
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	105
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	106
発売日未定	ドンキーコングカントリー（仮称）	任天堂	価格未定	107
発売日未定	ポケットモンスター ファイアレッド	任天堂	価格未定	108
発売日未定	ポケットモンスター リーフグリーン	任天堂	価格未定	109
発売日未定	MOTHER3（仮称）	任天堂	価格未定	110
発売日未定	マリオ&ドンキーコング（仮称）	任天堂	価格未定	111
発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	112
発売日未定	メトロイド ゼロミッション（仮称）	任天堂	価格未定	113
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	114

カードe+

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月17日	どうぶつの森カードe+シリーズ3	任天堂	191円	115
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	116
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	117

ハミダシニンドリ

今号はGBAに新発表タイトルが多い。コナミ、カルチャーブレーンからそれぞれ3タイトルずつが発表された。GCでは早くも『ナルト-激闘忍者大戦！』の続編が発表されている。



ニンテンドードリーム

創刊100号プロジェクト。遂に始動!

次号のニンドリで、いよいよ創刊100号を迎えます。 パチパチ!
そこで、3号連続でビッグな企画を実現することになりました。
今回はそのプロジェクトの一部をちょっと紹介しますね。

まずは、100号!(10月6日発売)

これまでのシリーズでも**サウンドが評判**だった

『ファンタシースターオンライン』の極上サントラCDが付録です!

ホントだよ

このCDには、プロデューサーの**中裕司**さんが、はるばる**ポーランド**のワルシャワまで行って**オーケストラで演奏**したという、超豪華な『エピソード3』の新曲も入ってるんですよぉ〜。 エライ!!
『PSO』の、スケールの大きなサウンドが**なんと9曲も!** とっても感動的だよ
さらに、**ボーナストラック**には、10月9日発売の『ジャイアントエッグ〜ビリーハッチャーの大冒険』のメインテーマ曲もオマケで入っていたりと、雑誌の付録とは思えないほどの豪華版なんです。 ボーカル入り

みんなありがとう!
次号でニンドリ100号 いよいよ

ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM

続いて、101号！（10月21日発売）

これがまたトンデモない**付録が！**

なんと、9月14日に開催されたばかりの

マリオ&ゼルダ ビッグバンド ライブが 2時間のDVDになります！

うれしいでしょ？

なんてったって、このライブでは、ビッグバンドで演奏された**マリオやゼルダの名曲**が素晴らしかったのはもちろん、ゲストで登場した**宮本茂さん**や**近藤浩治さん**、そして司会の**伊藤あしゅらさん**たちの**楽しいトーク**がとても魅力でした。

そこでDVDの映像にして、みなさんにたっぷり楽しんでもらおう！って趣向なんですね。
ライブに行った人も、残念ながら行けなかった人もスペシャルDVDの付録をお楽しみにね～！

これは永久保存版だな

そして、102号！（11月6日発売）

お待たせしました！いよいよ『**どうぶつの森e+**』の

ニンドリくんのカードeが付録としてついてきます！

どんなヤリかな…？

応募総数がなんと**1500通**を超えた、ニンドリくんのデザイン募集企画。
これまた秀作ぞろいで、編集部では選考するのにとても苦労したんだけど（大変でした…。）
ついにニンドリのマスコット「ニンドリくん」が決定しました！
そのニンドリくんの勇姿は、次号で発表しますが、カードeの付録になるのは102号の予定。
ニンドリくんが**アナタの村**に引っ越してくるのを
楽しみに待っててくださいね。

ワクワク

というわけで、創刊100号プロジェクトの一部をご紹介しました。その他にも、ニンドリ100号を振り返る企画やインタビュー、そしてスペシャルなプレゼントの企画など進行中です。
これからますますパワーアップするニンドリに、どうぞご期待ください！

※予告の内容は地震やカミナリ、火事、オヤジなどの天災や人災によって変更することもあります。ご了承ください。

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

vol.99
2003
10/21

次号は vol.100 10月6日(月)に発売します

予価 490円 ※価格は変更することがあります。また一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

いよいよ次号のニンドリは創刊100号を迎えます!
記念付録の第1弾は『PSO(ファンタシースターオンライン)』のサントラCDですよ!

苦節7年3ヶ月、おかげさまで次号のニンドリは100号を迎えます。そこで感謝！感謝！の気持ちを込めて、『PSO』の豪華なサントラCDの付録のほか、100号記念企画をいろいろ用意して、みなさんにお届けします。もちろん、「マリオ＆ゼルダライブ」や「東京ゲームショウ」のレポートのほか、気になるソフトの新作情報もたっぷり。これからのニンドリもどうぞよろしくお願いします！

『PSO』のCD付録付き!

※予告の内容等は、諸般の事情で変更する場合があります。

チラシの世界 #027
1999年 マリオゴルフ64 (N64)

EDITOR'S VOICE

■128ページで予告した通り、次号より3号連続でCD→DVD→CARDの付録がつくという、CDC大作戦を展開します。それぞれの企画が実現するまでに、いろんなドラマがあって、僕にとっては一生の宝物になりそうです(サオヘン)

■『ワンダフルライフ』は攻略班が時間との戦いでキリキリプレイ中だけど、遊び方によってはまったり適当に遊べるのが嬉しい。木の呼吸、住人の生活感がじんわりと伝わってくるような臨場感は、これまでにない体験(高島)

■何年ぶりにみただろう。あんなにきれいな十五夜のお月さま。深夜に仕事を終えてタクシーで家路につく。寝静まった新宿の高層ビルの間から時折顔を見せる月。月ってこんなに明るかったんだなぁ。感動です（ケイ大佐）

■「マリオ＆ゼルダ」ライブの記事作成用に買ったマラカス(結構いいお値段で3000円！)。会社のデスクで山積みのマンガやCDに埋もれていたけど、ようやく日の目を見て使うことができそう(明日ライブのトランセル)

■前号の続き。声がまだ途中なのに文字が先に出ると、声の演技がムダになるし、ボタンを押さないと次のメッセージが出ない時は、声の演技の"間"が壊れてしまう。オプションで文字のみ・声のみを選ぶのがベストなのかなぁ(かややん)

■夜遅くまで仕事が入るこの稼業では、スポーツやコンサートのチケットがムダになることがよくある。そしてまた、9・12ノア武道館大会のチケットが紙クズに…。そういや1月の武道館も行けなかったなぁ（マッスル）

■(前回の編集後記のつづき)ネコ…見つかりました。9日間、外をさまよっていたらしい。帰ってきたときには顔はクモの巣だらけで体はガリガリにやせ細っていたよ。それにしても、ネコの生命力ってすごい！(本ちゃん)

■『牧場』の面白くない最終攻略。シードメーカーで、木の実を増やして果樹園作成→木の実を全部シードメーカーに→木の実の種をバァンに売る。これで安定。金の心配はないので、みんな自由に生きれ（ハシモ）

■最近は夜中くらいしかTVを見られる時間がないんですが、この時間帯はホラー映画のCMがよく流れるのが困りもの。怖いのは苦手なので、そのたびにチャンネルを変えるのに大忙し。TVくらいゆっくり見たいよ（岡）

■多分この号が出る頃には決まっているであろう阪神優勝。これを書いている9月13日時点ではまだマジック2ですが、生まれてはじめてみる、阪神の優勝が今から楽しみでなりません。そして目指せ日本一！（和尚）

■通勤中は『コロシアム』に向けてポケモン育成、家ではDVDで「空飛ぶモンティ・パイソン」を見る生活が続いてるので、新作ソフトをプレイする時間が全然取れない〜。1日が40時間くらいにならないかな（本郷）

■ニンドリ編集部に入って1年が経過しました。そしてニンドリは100号ですね。良い節目に参加できて嬉しいです。僕は2つの記念に、髪を黒くしたんですが誰も突っ込んでくれないので泣いときます(泣)。(カズヤ)

■色は「マリオ＆ゼルダライブ」のお手伝いをした編集者たちです。唯一マッスルだけが、「広技苑」の締切と日程が重なったため参加できず。お気の毒。

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は…

「ドリテクの殿堂」宛は：doritech@nindori.com
「ニンドリ学園」宛は　：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…

03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

インターネットでニンドリをCHECKしよう！

ニンドリドットコムでは、ニンドリの最新号が立ち読みできたり、編集部で制作している攻略本など情報などがチェックできるよ。ウェブカメラでは24時間、編集部の様子が覗けちゃうのだ。

http://www.nindori.com

STAFF

編集人	山森尚	ライター	宝山りふぁ／中谷至	DTP	有限会社ウィッチ・プロジェクト
			松村浩次／松本英明		株式会社エストール／ぽっけ門
編集長	左尾昭典		松本亮／成瀬史弥	写真撮影	守屋貴章／タナカタイゾー
副編集長	高島寿洋		大渕豊／瀧澤潔／北村光広		植田昌幸／水口哲二
デスク	岩崎桂／種市真澄		白石岳（アセンブル）	イラスト&コミック	伊藤あしゅら／はやのん
編集	嘉山直幸／五十嵐達雄		尾関友誌（ユークラフト）		美鈴秋／熊谷智子／峠たかのり
	本多貴之／橋本慎也	AD&カバーデザイン	大條千鶴子	チラシ協力	たかぎ723（GAMECUTE）
	岡本明徳／北山大輔	デザイン	有限会社フリーウェイ	広告	小川直伸／崎山愛
	本郷公康／坂井一哉		山名田裕樹		工藤克俊／駒形友美
			GETTARADICCA		
			南尾和美／小宮山裕	印刷	凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.99
2003年9月20日発売
●発行人　中川信行
●ゼネラルプロデューサー　小畑誠治

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒102-0073
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告　株式会社 アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
Nintendo
復活したオーグラにママをさらわれ、
今、再びスタフィーの冒険が始まった!!
きせかえシール付き
きせかえをたのしむフィー♪
りゅうせいアタックだフィー♪
伝説の
でんせつ
スタフィー2
☆好評発売中☆
メーカー希望小売価格 4,800円(税別) 1人用 ★ マリンアクション
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
© 2003 Nintendo/TOSE GAME BOY・GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
VOL. 99 2003
『牧場物語』『テイルズ』『聖剣』期待のRPG大攻略
MYCOM 毎日コミュニケーションズ

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年10月21日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻第19号（通巻99号） 発行元:（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
T1127103100396
雑誌27103-10/21
©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
特別定価 390円 本体 371円